Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

10/07 Ausgabe 126 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEIST[...]TE NIN[...]AGAZIN

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

Wii-TESTS:
Super Paper Mario,
DK Bongo Blast u. a.

TECHNO-CHECK:
Laden, Surfen, Lenken
HARDWARE SPECIAL

NACHSCHUB FÜR DS:
Orcs & Elves, Undercover DS, Heroes of Mana u. v. m.

METROID 3

SECHS SEITEN: Die Action-Attacke aus dem Wii-Weltraum

GC

TOP-AKTUELL: Gamer-Grüße aus Leipzig für Wii und DS

DIE SPIELE DER GC 2007

Thrillville ★ Tony Hawk's PG ★ Super Mario Galaxy ★ Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen ★ Resident Evil: UC ★ Zak & Wiki ★ Die Simpsons ★ NiGHTS ★ Rayman Raving Rabbids 2 ★ Rockstar TT ★ Ghost Squad ★ u.v.m.

4 194373 903306 10

BLINZELN IM SONNENSCHEIN Das N-ZONE-Team hat die Games Convention 2007 und die Heftproduktion erfolgreich unter einen Hut gebracht.

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
David Martin (Online-Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)
Florian Brich (Redaktion)
Maik Koch (Praktikant Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Katharina Reuß (Praktikantin Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

NICHT IM BILD
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)

Der Metroid-Beat

Wir laden euch ein Sechs-Seiten-Dossier ins virtuelle Visier.

Phazon-Alarm bei der N-ZONE: Auf der E3 hatten wir schon ausführlich unsere Finger an *Metroid Prime 3: Corruption* und jetzt liefern wir euch alle wesentlichen Fakten zum kommenden Wii-Action-Highlight. Ob Wohlfühl-Steuerung, Morphball oder Aurora-Superchip – wir wissen, wie diese Elemente zum Spielspaß beitragen werden. Und unsere Informations-Kopfgeldjäger konnten auch zur Story und dem optischen Erscheinungsbild beste Scanner-Werte liefern. So viel schon jetzt: Das Einzige, was an *Metroid Prime 3: Corruption* korrupt ist, dürfte die Tatsache sein, dass der Titel in den USA früher erscheint als bei uns.

GAMES CONVENTION 2007

Leipziger Allerlei: Vom 22. bis zum 26. August hatte in Leipzig die Games Convention ihre Tore geöffnet. Wir waren für euch live auf der größten Spielemesse Europas und haben vor allem am Fachbesuchertag und im Business-Bereich die neuesten Wii- und DS-Spiele aufgespürt. Zudem hatten Christoph und Florian viel Spaß bei ihrer Redaktions-Runde am Computec-Stand und bedanken sich an dieser Stelle noch einmal bei allen Lesern, die mit uns den Spaß am Spiel gefeiert haben. Was wir gesehen, erlebt und fotografiert haben, findet ihr in aller Ausführlichkeit auch unter www.n-zone.de.

DIE KABUMM-PREMIUM

Was kracht in 2008? Keine Frage: *Super Smash Bros. Brawl*. Unsere aktuelle Ausgabe ist wieder als Premium-Variante im Handel zu finden und wir haben ein poppiges Kampf-Kompendium zu dem Nintendo-Prügler für euch reingepackt. Neben dieser 28-seitigen Kopfnuss enthält die Premium-Version feine Sega-Sticker und ein *Metroid-Smash*-Doppelposter im Breitformat. Folgt einfach dem silbernen Schimmer im Regal und gebt euch den vollen Kanal!

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH
N-ZONE PREMIUM

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

82 Entwickler-Tagebuch: Nanostray II
84 Entwickler-Tagebuch: Crash of the Titans
12 Games Convention 2007
70 Hardware-Special
88 Jäger & Sammler

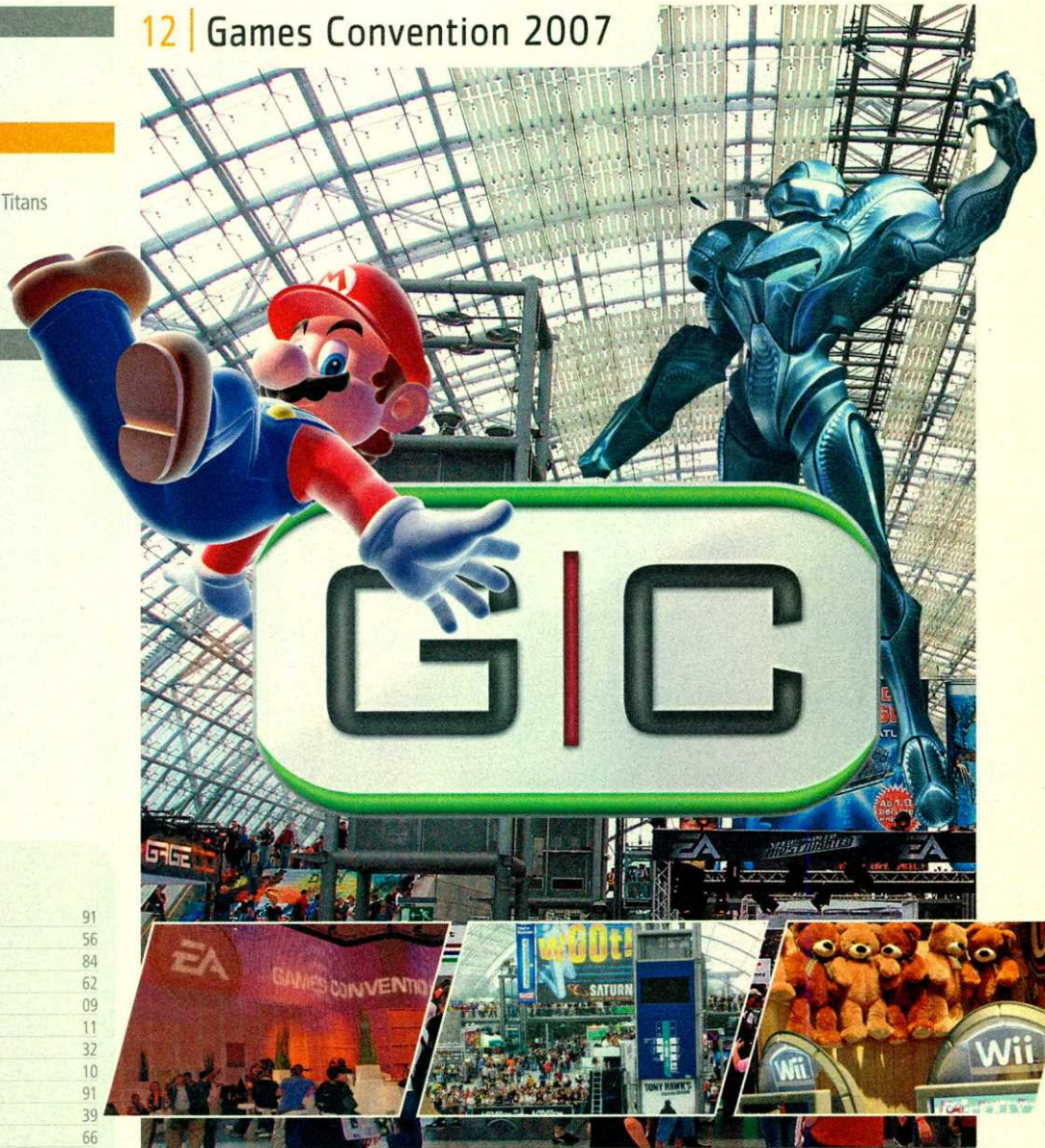
JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
74 Hardware
96 Impressum
46 Info-Center: Charts
47 Info-Center: Spieleüberblick
50 Info-Center: Die Redaktion
44 Info-Center: Most Wanted
46 Info-Center: Termine
76 Leserbriefe
07 Mini-Abo
97 Nachspiel
80 Spielerforum
86 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Anno 1701	91
Boogie	56
Crash of the Titans	84
Death Junior	62
Die drei ???	09
Die Siedler	11
Die Simpsons	32
Die Simpsons	10
Die Sims 2 Haustiere	91
Die Sims: Gestrandet	39
Donkey Kong Bongo Blast	66
Driver Parallel Lines	91
Dynasty Warriors	62
EA Playground	17
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	58
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	63
Fire Emblem: Path of Radiance	92
Gegege Kitarou Yokai Sports	64
Geometry Wars: Galaxies	38
Ghost Squad	34
Heroes of Mana	40
Hotel Dusk: Room 215	92
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	18
Marvel Trading Card Game	63
Metroid Prime 3: Corruption	22
Nanostray II	82
Need for Speed ProStreet	28
NiGHTS: Journey of Dreams	11
Orcs & Elves	42
Pokémon Diamant- & Perle-Edition	92
Rayman Raving Rabbids 2	30
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	35
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	16
Super Mario Galaxy	14
Super Paper Mario	52
Thrillville: Off the Rails	36
Tingle's Rosy Rupeeland	08
Tony Hawk's Proving Ground	37
Transformers – The Game	90
Undercover: Doppeltes Spiel	60
Undercover: Doppeltes Spiel	90
Zak & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	20

12 | Games Convention 2007



REPORTAGE: Brandaktuelle Infos aus Leipzig zu den Hits für Nintendo Wii und DS!

66 | Donkey Kong Bongo Blast

TEST: Wir haben die Import-Version von Donkeys turbulentem Wasser-Ritt getestet!

VORSCHAU

Wii

32 Die Simpsons
39 Die Sims 2: Gestrandet
17 EA Playground
38 Geometry Wars: Galaxies
34 Ghost Squad
18 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
22 Metroid Prime 3: Corruption
28 Need for Speed ProStreet
30 Rayman Raving Rabbids 2
35 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
16 Rockstar präsentiert Tischtennis
14 Super Mario Galaxy
36 Thrillville: Off the Rails
37 Tony Hawk's Proving Ground
20 Zak & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Nintendo DS

40 Heroes of Mana
42 Orcs & Elves

TEST

Wii

56 Boogie
66 Donkey Kong Bongo Blast
58 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
52 Super Paper Mario

Nintendo DS

62 Death Jr. and the Science Fair of Doom
61 Drawn to Life
62 Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle
63 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
63 Marvel Trading Card Game
63 Transformers Autobots/Decepticons
63 Trioncube
60 Undercover: Doppeltes Spiel

TIPPS

Wii

91 Die Sims 2 Haustiere
91 Driver Parallel Lines
90 Transformers – The Game

GameCube

92 Fire Emblem: Path of Radiance

Nintendo DS

91 Anno 1701
92 Hotel Dusk: Room 215
92 Pokémon Diamant- & Perle-Edition
90 Undercover: Doppeltes Spiel

DVD-INHALT

SEITE 1:
100 PROZENT NINTENDO

Super Paper Mario (Wii)

THEMA DES MONATS
Super Paper Mario (Wii)
Prinzessin in Not
Flipp mich!
Pixl-Power
Pro und Contra

VORSCHAU
Boogie (Wii)
Crash of the Titans (Wii)
De Blob (Wii)
Die Sims 2: Gestrandet (Wii)
EA Playground (Wii)
Geometry Wars Galaxies (Wii)
Ghost Squad (Wii)
Heroes of Mana (DS)
MySims (Wii)
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Smarty Pants (Wii)
Sonic Rush Adventure (DS)
Super Mario Galaxy (Wii)
Zack & Wiki (Wii)

TEST
Big Brain Academy für Wii (Wii)
Transformers The Game (Wii)
Transformers: Autobots und Decepticons (DS)
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)

BONUS
Die 5 schlechtesten Wii-Spiele aller Zeiten
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm)

SPIEL-TRAILER
Boogie
Enchanted
Jam Sessions
Mario & Sonic at the Olympic Games
MySims
Need for Speed Pro Street
Race Driver: Create & Race
Rayman Raving Rabbids 2
Scarface
Wii Casual Games
WWE SmackDown vs. RAW 2008
und viele mehr …

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 10/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

Vorschau
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Medal of Honor Airborne (PS3)
Need for Speed ProStreet (PS3)
Army of Two (PS3)
Mercenaries 2 (PS3)
John Woo presents Stranglehold (PS3)
Stuntman Ignition (PS3)

Test
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PS3)
Monster Hunter Freedom 2 (PSP)
Obscure II (PS2)
SingStar (PS3)
Stuntman Ignition (PS2)

plus Bonus & knackige PS3-Trailer

Vorschau
Virtua Fighter 5 (X360)

Test
Blue Dragon (X360)
Flatout Ultimate Carnage (X360)
MotoGP 07 (X360)

Spieltrailer
Universe at War
BioShock
Colin McRae DIRT
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Doppel-DVD für Abonnenten!
Mit Videos zu Xbox 360, Wii, DS, PSP, PS3 und PS2

- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:
Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

… oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD – 3 Ausgaben plus ein aktuelles N-ZONE-Sonderheft für nur 9,50 Euro!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 9,50.
Zusätzlich gibt es ein aktuelles Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 56,40/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **NZ-Sonderheft 01/07 „Wii"**
(Art.-Nr.: 003110)

☐ **NZ-Sonderheft 02/07 „Zelda"**
(Art.-Nr.: 003156)

(Bitte nur eines ankreuzen / Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 13

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: NINTENDO

METROID-MAGIE IN DER GALAXIE

Ab Seite 22 berichten wir über alles, was ihr über *Metroid Prime 3: Corruption* wissen müsst.

BILD: N-ZONE

PREVIEW-CHANNEL

In den USA gab's zum *Metroid*-Release sogar einen eigenen Wii-Kanal. So etwas wollen wir hier auch!

GC GAMES CONVENTION

BILD: LEIPZIGER MESSE

N-ZONE AUF DER GAMES CONVENTION

Der N-ZONE-Messeauftritt auf der Games Convention war ein voller Erfolg. Wir sehen uns wieder!

BILD: N-ZONE

WO IST DIE BONGO-POWER?

Gemessen an der langen Entwicklungszeit ist *DK Bongo Blast* nur mittelprächtig. Wir präsentieren euch den Importtest.

BILD: N-ZONE

FANTASTISCH? NEE!

Schlaffe Helden: Weder die Wii- noch die DS-Version von *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* überzeugt.

Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland

Vorsicht: Der Zelda-Gnom hat's faustdick hinter den Schlitzohren!

ROLLENSPIEL | Hersteller: Nintendo, Termin: 14. September 2007, Web: www.nintendo.de

Könnt ihr euch noch an den lustigen Kartenzeichner und raffgierigen Rubinsammler aus *Zelda: Majora's Mask* und *The Wind Waker* erinnern? Tingle – so hieß der grüne Gnom – bekommt jetzt sein eigenes Spiel spendiert. Nichts Geringeres als der Zutritt zum Paradies steht auf dem Spiel, doch der erschließt sich dem Antihelden Tingle erst, wenn er genügend Klunkersteinchen gesammelt hat. Also navigiert ihr Tingle mit Steuerkreuz und Stylus durch Höhlen, Meeresbuchten und Gemächer, um den guten Helfer zu mimen. Ihr absolviert Aufträge für die Bewohner und müsst zum Beispiel einen starken Mann anwerben, der einen Felsbrocken aus einem Kerker entfernt. Wenn ihr eine Mission absolviert habt, füllt sich euer Rubinsäckel – ohne finanzielles Gespür bleibt das Rupeeland leider verschlossen. Spielerisch wird das Anheuern von Helfern eine wichtige Rolle spielen, was eine erfrischende Abwechslung in der RPG-Landschaft verspricht. Bleibt noch eine Frage: Gibt es einen N-ZONE-Leser, der ernsthafte Sympathien für den schrulligen Charakter hegt? Schreibt uns an redaktion@n-zone.de! **(ck)**

STEINSCHIEBER Für die schmutzige Arbeit ist sich Tingle zu schade – der Hüne muss ran. BILD: NINTENDO

Wii-System-Update 3.0

Die verbesserte Wii: Wir fassen die wichtigsten Änderungen zusammen!

SYSTEM-UPDATE | Termin: seit 8. August 2007 verfügbar

Nintendo wertet die Wii auf: Das System-Update 3.0 behebt einige Unzulänglichkeiten der Hardware, erleichtert die Navigation und verbessert optisch die Menüführung. Wir verraten euch die wichtigsten Neuerungen und bewerten jedes Detail hinsichtlich seines Nutzens. Die vollständige Update-Liste mit zahlreichen Screenshots findet ihr unter dem Suchbegriff „wii-system-update" auf www.n-zone.de. **(ck)**

AUFGERÄUMT Der Screenshot zeigt das Wii-Menü nach dem Update 3.0. BILD: N-ZONE

SCHNELLER INS SPIEL Praktisch: VC-Spiele können jetzt gesucht werden. BILD: N-ZONE

Neuerung	Wertung
Nachrichten an der Pinnwand können jetzt via USB-Tastatur getippt werden.	★★★★★
Durch Gedrückthalten von B beim Verfassen einer Mail aktiviert ihr Groß- und Kleinschreibung.	★★★★
Im Hauptmenü wird unterhalb der Kanäle eine digitale Uhr angezeigt.	★★★
In den Systemeinstellungen kann das Menü mit den Plus- und Minustasten bewegt werden.	★★★
Nachrichten-Schlagzeilen und die aktuelle Wetterlage werden im Hauptmenü angezeigt.	★★★
Discs werden schneller erkannt: 15 Sekunden für Wii-Spiele, 10 Sekunden bei GameCube-Discs.	★★★
Das Interface des Shop-Kanals wurde von Grund auf erneuert. Optimal: die Spielesuche via Bildschirm-Tastatur.	★★★★
Beim Einlegen einer Disc blinkt der Wii-Schlitz kurzzeitig. Schick, aber unnütz!	★

Spiele für mich

Ubisoft will jetzt sogar eure Oma zum Spielen bringen.

GC GAMES CONVENTION **DIVERSE** | **Hersteller:** Ubisoft, **Web:** www.ubisoft.de

Wenn „Touch! Generations" auf der Spieleverpackung klebt, verspricht Nintendo generationsübergreifenden Spielspaß. Ubisoft baut ab Herbst mit „Spiele für mich" ein eigenes Casual-Gamer-Label auf. Die ersten angekündigten Titel mögen für hartgesottene Spieler wenig klangvoll erscheinen, aber das sieht eure kleine Schwester bestimmt ganz anders. Besonders interessant: *Mein Life-Coach*, ein Programm, das den Anwender zu einer gesunden Lebensweise animiert – statt Rauchen und Alkohol stehen Spaziergänge und Obst auf dem Programm. Das weitere Line-up in Auszügen: *Abenteuer auf dem Reiterhof* für Wii und DS, *Mein Wortschatz-Coach*, und *Sophies Freunde: Babysitting*, *Modedesigner*, *Unsere Tierarztpraxis* sowie *Kochspaß*. Wir knobeln schon, wer die Tests machen darf. **(ck)**

SOPHIES FREUNDE: KOCHSPASS Cooking Mama hat's vorgemacht – jetzt übernimmt Sophie den Abwasch. BILD: UBISOFT

NEWS-TICKER

SONIC ALS SMASHER? Einer Werbeanzeige des amerikanischen Spielehändlers Best Buy zufolge mischt Sonic in *Super Smash Bros. Brawl* mit. Der Charakter ist auf einer Broschüre neben Link, Kirby, Wario und Samus Aran zu sehen. Neuigkeiten lest ihr im *Smash Bros. Brawl*-Ticker auf www.n-zone.de.

ZOOMOGUL, DIE ZWEITE Das Strategiespiel *Zoo Tycoon* geht Anfang 2008 in die zweite Runde: Entwickelt wird der Titel von Altron, den Machern von *Tak: Die große Juju-Jagd* für den DS.

N-ZONE ALS E-PAPER Die N-ZONE ist ab sofort als E-Paper zum Download erhältlich. Mehr Infos findet ihr auf www.epaperstar.de.

Die drei ???

suchen die Antwort.

Ob *Die drei ???: Das Geheimnis der Geisterinsel* oder *Undercover: Doppeltes Spiel*: Anaconda hat dieses Jahr noch einige Spiele für Adventure-Fans in petto. **Wir verlosen zur Wiedergeburt des klassischen Genres drei Airbrush-DS.**

Weil Grübeln ohnehin euer Hobby ist, haben wir eine besonders knackige Frage auserkoren, die ihr zur Teilnahme beantworten müsst:

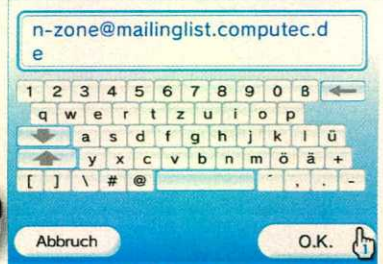
Welchen Titel trägt Folge 80 der Hörbuch-Reihe *Die drei ???* ?

Die Kennzahl für dieses Gewinnspiel ist „43" Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Einsendeschluss ist der 1. Oktober 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

Eine News, zwei Meinungen: Macht das iPhone bald dem DS Konkurrenz?

Laut der *New York Post* möchte Apple mit dem iPhone auch bei den Videospiel-Handhelds mitmischen. Da das iPhone ebenfalls mit einem Touchscreen ausgestattet ist, würde man vor allem dem Nintendo DS Konkurrenz machen. Dem Apple-Insider Kasper Jade zufolge wurde sogar schon ein renommiertes Entwicklerstudio mit dem nötigen Equipment zur Software-Entwicklung für das iPhone versorgt. Eine etwaige Ankündigung erwarten wir auf der Macworld im Januar 2008.

Christoph Kraus kommentiert

Für Apple wäre es ein strategisch sinnvoller Schritt, den iTunes-Store um hochwertige Software zu ergänzen. Zwar kann man sich schon jetzt vereinzelte Spiele für den iPod herunterladen, aber bis auf kurzweilige Rubin-Schiebepuzzles und die Standard-Staubfänger (*Pac-Man*, *Tetris*) gibt's noch keine nennenswerten Apfelspielchen. Noch nicht. Apple hätte ein enormes Potenzial, den Casual-Gamer-Markt zu erschließen – denn die iPhone-Käufer entsprechen exakt der neuen Nintendo-Zielgruppe. Sorgen würde ich mir an Nintendos Stelle aber nicht machen. Dafür wird noch zu viel spekuliert.

Florian Brich kommentiert

Ach was! Kaum hat wieder einer von den Techno-Heinzeln da draußen Erfolg, schon schießen die wildesten Gerüchte ins Kraut. Ich habe diesen vermeintlichen „Streitfall" bisher nur mit einem Auge verfolgt und das zeigt mir schon, wo das auf der Agenda zu sehen ist. Immerhin kann ich hier nachträglich den US-Langzeitwartenden vor dem iPhone-Launch mein herzliches Beileid ausdrücken. Für ein Gerät, das über reglementierte Nutzungsmöglichkeiten und nur eine Bedieneinheit verfügt, stelle ich mich jedenfalls nicht an. Ihr wisst ja, wo Microsofts Zume oder dieser Sony-iPod-Konkurrent abgeblieben sind. Das wisst ihr nicht? Eben! Lasst uns das Ganze mal aufgreifen, wenn die gehypten Apple-Fans und Analysten wieder von ihrem Trip runter sind.

The Simpsons Game

Producer Scot Amos verrät: Was sind die „WiiMoments" im Simpsons-Spiel?

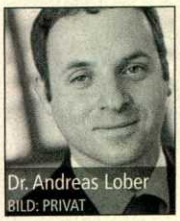
ACTION | **Hersteller:** Electronic Arts, **Termin:** November 2007, **Web:** www.electronicarts.de

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns neue Infos zum Spiel über die gelbe Chaosfamilie. Executive Producer Scot Amos erklärt, wie Wii-Fernbedienung und Nunchuk genutzt werden: „Wir haben speziell auf die Wii zugeschnittene Minispiele in das *Simpsons*-Game eingebaut – wir nennen sie WiiMoments. Homers Leidenschaft ist beispielsweise das Essen und seine Fähigkeit im Spiel basiert auf dem Einsammeln von genügend Kalorien. So wird er zum Homerball. Wir entwarfen hier einen WiiMoment, in dem Homer innerhalb einer Episode an einem Wettessen teilnimmt. Ihr könnt euch vorstellen, wie wir beide Controller-Hälften einsetzen, um so schnell wie möglich Speisen in Homers Mund zu schaufeln!" Noch viel mehr Infos zum Spiel verrät unsere Vorschau auf Seite 32. Am besten genießt ihr dazu einen frischen Donut! **(ck)**

Was tun bei verbugten Spielen?

Wir haben fachmännischen Rat vom Anwalt eingeholt.

Ob *Harvest Moon*, *Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie* oder jüngst *Die Siedler*: Viele DS-Spiele der letzten Monate bleiben vor Systemabstürzen und Grafik-Bugs nicht verschont. Wir haben fachlichen Rat vom Anwalt Dr. Andreas Lober eingeholt. Welche Rechte haben die Käufer von fehlerhaften Spielen?



Dr. Andreas Lober
BILD: PRIVAT

„Kleinere Bugs wird man als Käufer hinnehmen müssen, schwere sind ein Mangel des Spiels – zumindest dann, wenn die Spielbarkeit unter den Bugs leidet. Der Käufer kann sich in solchen Fällen an seinen Vertragspartner – das ist der Händler, nicht der Hersteller! – wenden. Normalerweise wäre eine Rückgabe – ein sogenannter Rücktritt vom Vertrag – erst möglich, nachdem der Verkäufer eine angemessene Frist zur Beseitigung der Mängel hatte und diese nicht fristgerecht beseitigt werden. Dies ist aber bei einem DS-Spiel kaum vernünftig möglich. Bei wirklich groben Bugs ist die Rechtslage für den Spieler also gar nicht so übel – bloß ist ein derartiger Prozess extrem aufwendig zu führen, weil man einem Richter erst einmal klarmachen müsste, was an dem Game denn nun buggy ist."

KEINE KAUFEMPFEHLUNG! Die Siedler DS weist so schwere Bugs auf, dass wir euch leider von einem Kauf abraten müssen. BILD: N-ZONE

NiGHTS: Journey of Dreams

Wir haben die ersten Bilder aus dem Intro!

ACTION | **Hersteller:** Sega, **Termin:** Winter 2007, **Web:** www.sega.de

Erinnert ihr euch noch an die Handlung von *NiGHTS into Dreams* (Saturn, 1996)? Die Teens Elliot und Claris wurden ihrer süßen Träume beraubt – stattdessen wachte der fiese Wizeman über den Schlaf der beiden 14-Jährigen. Erst dank des Harlekins NiGHTS, Reala und Jackle kehrten die guten Träume wieder zurück. Der Wii-Nachfolger verspricht eine ähnliche Story. Im Mittelpunkt stehen diesmal allerdings die Geigenvirtuosin Helen und ihr Fußball spielender Freund Will. Wir zeigen euch die ersten Bilder aus dem Spielintro. Auf der GC wurde übrigens eine fortgeschrittene Version des Spiels gezeigt – diese konnte uns spielerisch deutlich mehr überzeugen als die halbgare E3-Fassung. **(ck)**

TRAUM-HAFT. Die Story rankt sich um die Kinder Helen und Will. Wir zeigen euch die ersten Bilder aus dem Intro des Spiels.
BILD: SEGA

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 10/07

Neuzugang des Monats:	Katharina Reuß. Die adrette Coburgerin verstärkt seit Anfang August als Praktikantin das N-ZONE-Team und bewies in *DK Bongo Blast*, dass sie das Zeug zur Affenbändigerin hat. Rhythmusgefühl bringt sie ohnehin mit, denn Katha spielt Bass in der Band „Crimson Jade".
Abenteuer des Monats:	Die Games Convention. Beinahe hättet ihr die heißen Infos aus der Spielestadt Leipzig erst in der nächsten N-ZONE gelesen. Aber sei's drum: Die Überstunden und Reisestrapazen haben wir gerne auf uns genommen, Hauptsache, wir haben euch brandaktuell über sämtliche Neuheiten informiert.
Utensilien des Monats:	Koffeindrinks, Latschenkiefer-Öl für müde Füße, stilles Mineralwasser, Laptops, Handys, Visitenkarten, GC-Lageplan, N-ZONE-T-Shirts – mit dieser Pflichtausrüstung hetzten wir über das Leipziger Messegelände.

NEWS-TICKER

SHIN'EN GOES WII Das Münchener Entwicklerstudio Shin'en (*Nanostray*) ist seit dem 8. August 2007 offiziell lizenzierter Wii-Entwickler. Das bestätigte uns das Team im Gespräch.

WII LIEGT VORN Laut der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) verkaufte sich die Wii seit ihrem Launch 291.000 Mal in Deutschland. Von der Xbox 360 wurden 281.000 Exemplare abgesetzt, die PlayStation 3 kam auf 99.500 Einheiten.

MTV ROCKT DEN SPIELEMARKT MTV Networks will in den kommenden zwei Jahren mehr als 500 Millionen US-Dollar in das Videospielegeschäft investieren, um seine bestehenden Marken auszubauen. MTV ist derzeit unter anderem an dem Musikspiel *Rock Band* beteiligt. Eine Wii-Version ist somit nicht mehr gänzlich unwahrscheinlich.

PERFEKTES DINNER Majesco hat von der Koch-Simulation *Cooking Mama* 500.000 Exemplare ausgeliefert. Inzwischen wurde die Fortsetzung angekündigt. *Cooking Mama 2* wird wieder von Office Create entwickelt.

VIDEOGAMES ZONE.de

PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

N-ZONE-Fotoshooting
Im VGZ-Frühstücksclub präsentieren wir jeden Morgen Sinnloses, Lustiges und Spannendes. Ganz besonderes gut angekommen ist das „schärfste Fotoshooting aller Zeiten" mit unserem Model Annika.
>> Suchbegriff: annika

Virtual-Console-Freitag Jeden Freitag kommentieren wir die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal – spritzig, unterhaltsam und absolut subjektiv. Kommentiert mit!
>> Suchbegriff: virtual-console-freitag

Bilder aus dem Metroid-Channel
Wir haben exklusive Screenshots und Videos aus dem Metroid-Preview-Channel und präsentieren euch die offiziellen Trailer als Flash-Video.
>> Suchbegriff: preview-channel

Das N-ZONE-Survival-Pack Mit welcher Ausrüstung waren die N-ZONE-Redakteure auf der Games Convention? Florian, Christoph, Sebastian, Katharina, Maik und David verraten es euch.
>> Suchbegriff: survival-pack

HOFFNUNGSTRÄGER Wir haben Nights auf der GC 2007 bei bunten Rundflügen begleitet und waren angenehm überrascht. BILD: SEGA

RETRO-RASER Der nächste Cruis'n-Teil blieb während der Messe verschollen, obwohl er noch dieses Jahr starten soll. BILD: MIDWAY

Traum & Wirklichkeit in Leipzig

GC

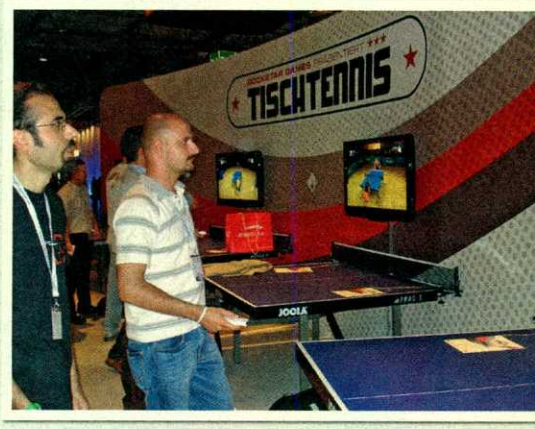
N-ZONE trifft Games Convention: Was kommt für Wii & DS zu Weihnachten und darüber hinaus? Wir waren für euch in jedem Winkel von Business Center und Showfloor.

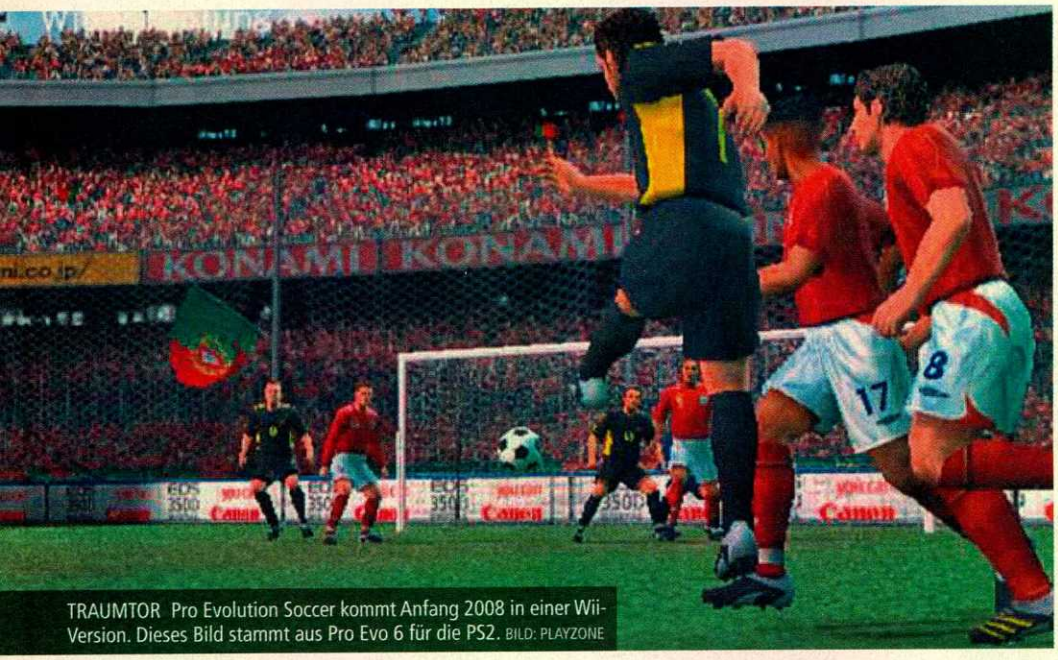
AUTOR: FLORIAN BRICH

Schaukelnde Bahnfahrten, lauwarme Speisen und freundliche Taxifahrer – wir haben Europas wichtigste Spielemesse aufgesucht und schon an den ersten beiden Tagen die wesentlichen Erkenntnisse für euch gesammelt. Weitere Titel und Eindrücke, die es nicht mehr auf die folgenden Seiten geschafft haben, findet ihr in der kommenden N-ZONE oder unter www.n-zone.de.

KLASSE UND MASSE

Den Knaller der Messe hat Konami mit einer simplen Pressemitteilung gelandet: Der Hersteller kündigte an, dass das Fußball-Meisterstück *Pro Evolution Soccer* Anfang 2008 für Wii erscheint. Es gibt zwar noch keine Bilder, doch wurde bekannt, dass sich diese Version schon seit Längerem in der Entwicklung befindet und den Steuerungsmöglichkeiten der Nintendo-Konsole optimal angepasst sein soll. Bedenkt man die Wichtigkeit der Marke Pro Evolution für den japanischen Hersteller, klingt das glaubhaft. Bald können also endlich auch Nintendo-Fans bei den bekannten *Pro Evo*-Turnieren und -Ligen Hand anlegen! Außerdem zeigte Konami noch *New International Track & Field* für DS. Die Neuauflage der Button-Bashing-Referenz wurde ihrem Ruf im Probespiel auch sofort gerecht. Nur mit ausdauernden Stift-Reibereien seht ihr bei den Sport-Wettkämpfen Land – das könnte zu aufgelösten Displays und zerbrochenen Stiften führen. Nintendo konzentrierte sich in Leipzig wie schon auf der E3 voll auf die neuen Zielgruppen für Gehirn-Jogging, Wii-Fitness und Flash-Focus. Unter den nur im Pressebereich gezeigten hauseigenen Gamer-Titeln waren dann





TRAUMTOR Pro Evolution Soccer kommt Anfang 2008 in einer Wii-Version. Dieses Bild stammt aus Pro Evo 6 für die PS2. BILD: PLAYZONE

LINE-UP-FÜLLER? Titel wie Sonic Riders Zero Gravity wurden nur kurz bekannt gegeben. BILD: SEGA

SPIELBAR FÜR ALLE Gerade Casual-Titel – hier Carnival von Take 2 – zeigten die Hersteller allen Messebesuchern. BILD: TAKE 2

immerhin *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3* und *Zelda: Phantom Hourglass* (DS) vertreten. Einen beachtlichen Messe-Auftritt hatte aus unserem Blickwinkel Electronic Arts. Ein Großteil des Wii-Line-ups des Branchenriesen war zwar schon bekannt, doch in Leipzig durften die Besucher überraschenderweise auch fast alles davon auf dem Showfloor anspielen, darunter zum Beispiel *FIFA 08*, *Tiger Woods* und *MySims*. Wir fanden diesen Auftritt vorbildlich.

FIXE WII-WEIHNACHT

Die Zahl der Wii-Minispiel-Sammlungen hat in Leipzig noch einmal erheblich Zuwachs bekommen: Ob EA, Eidos, Midway oder Take 2 – der Budenzauber für die Videospiel-Neueinsteiger ist rasch programmiert und wartet demnächst in den Regalen auf Kundschaft. Neben *EA Playground* gibt es jetzt auch noch *Carnival – Die Jahrmarkt Party* (Take 2) und *Monster Lab* (Eidos). Auch Midway Games werkelt an einer *Game Party*, von der allerdings ebenso wenig zu sehen war wie von dem Rennspiel *Cruis'n*. Die Aussage, dass beide Spiele schon zu Weihnachten fertig sein sollen, führte bei uns zu Stirnrunzeln. Den Traumland-Express *Nights* von Sega sahen wir hingegen in einer fortgeschrittenen Version, die – eine konstante Framerate vorausgesetzt – ein gehaltvolles Spielerlebnis verspricht. Rockstar Games liegt mit seiner Tischtennis-Umsetzung ebenfalls gut im Plan. Zwar konnten wir aus der auch für Wii-Verhältnisse mäßigen Grafik den Release-Druck ablesen, doch das Steuergefühl mit der Wii-FB wahrt zumindest die Essenz des Xbox-360-Hammers. Wenn wir noch das bei LucasArts auf der Wii präsentierte *Thrillville Off the Rails* hinzurechnen, ergibt sich ein gesundes Wii-Rahmenprogramm für den Winter. Im DS-Sektor legte EA zumindest schon einmal die Verpackungen zu allen namhaften Spielen wie *MySims*, *Orcs & Elves DS* oder *Die Simpsons* auf den Tisch. Nehmen wir noch die Ankündigungen der anderen Hersteller, die auf Spiele-Brands, Zeichentrick- oder Film-Lizenzen basieren, hinzu, wird es ab November sehr gedrängt in den Regalen der Elektromärkte zugehen.

DA IST MUSIK DRIN!

Von vielen uns schon bekannten Titeln wurde auf der Games Convention leider nichts Neues gezeigt. Als Beispiele seien *Nitrobike* (Ubisoft) oder *Tomb Raider Anniversary* (Eidos) genannt. Das verwunderte uns aber nicht, denn die Messe soll vor allem den Besuchern Vergnügen bereiten und ist erst in zweiter Linie Plattform für frisches Pressefutter. Immerhin wurden im Umfeld des Leipziger Großereignisses noch *Top Spin Tennis* (2K Games) und *Sonic Riders: Zero Gravity* für Wii angekündigt. Es stimmen also immer mehr Hersteller in den Nintendo-Chor ein. Und diejenigen unter euch, die es rockig mögen, dürfen sich schon auf das granatenstarke *Guitar Hero 3* (Activision) freuen. Oder auf *Rock Band* (EA) – wir empfingen nämlich erste Signale über eine mögliche Wii-Version ... ■

AUFGEPASST Lasst euch nicht von der atemberaubenden Galaxie im Hintergrund vom Spiel ablenken. BILD: NINTENDO

GRAVITATION ADE Kopfüber sprintet ihr mit Mario über die Laufräder dieser Mega-Maschine. BILD: NINTENDO

FLIEGENDER HELD Als Bienen-Mario sucht ihr die kratzenden Sternensplitter aus dem Fell der Bienenkönigin. BILD: NINTENDO

Super Mario Galaxy

Galaktisch gut! – Super Mario fliegt in ein neue Dimension

Fakten

- Erscheint am 16. November 2007
- Geschmeidige Steuerung
- Perfekte Kameraführung
- Insgesamt sind 120 Sterne zu finden
- Neue Mario-Kostüme

GC

AUTOR: MAIK KOCH

Endlich! Der Erscheinungstermin für *Super Mario Galaxy* in Deutschland steht fest. Am 16. November 2007 ist es definitiv so weit. Nur vier Tage nach dem Release in den USA erscheint das Jump & Run um den pizzasüchtigen Klempner auch in unseren Läden. Wir haben das Spiel auf der Games Convention 2007 in Leipzig probegezockt.

EINFACH GENIAL

In Sachen Optik spielt *Super Mario Galaxy* in der obersten Liga. Die knallbunte Grafik im typischen *Mario*-Stil zeigt, wozu die Wii tatsächlich imstande ist. Die technisch einwandfreie Umgebungsgrafik bietet euch neben blitzsauberen Texturen auch wahnsinnig detailreiche Levels und lässt sofort ein gewohnt buntes *Mario*-Feeling aufkommen. Zudem macht sich bereits nach wenigen Minuten Spielzeit die vorzügliche Kameraführung bemerkbar. Egal ob ihr auf gewölbten Planetenaußenseiten entlanglauft oder euch über die Innenseiten von Hohlkörpern bewegt, die automatische Kamera bietet euch stets den besten Blick auf das optisch perfekte Geschehen.

GEHÜPFT WIE GESPRUNGEN

Um Mario durch die Galaxien zu bewegen, drückt ihr wie gewohnt den Analogstick. Gehopst wird mit der A-Taste. Betätigt ihr diese dreimal hintereinander, so setzt der Power-Klempner zu seinem berühmten Dreifachsprung an. Neu ist der extraweite Sprung, den ihr durch gleichzeitiges Drücken von A und Z ausführt. Für den Einsatz der Wirbelattacke ist perfektes Timing gefragt. Ihr wartet, bis der Gegner an der richtigen Stelle ist, erst dann schüttelt ihr die Wii-FB. In abgeschrägten Räumen ist dies – durch die veränderte Perspektive – anfangs etwas

BRAUCHT HILFE! Diese fürstliche Erscheinung hat einen Auftrag für euch. BILD: NINTENDO

BUHH-HUHH Als Geist schwebt Mario durch die Geistervilla. Wofür könnte das gut sein? BILD: NINTENDO

KÄFERPLAGE Dieser ungemütliche Zeitgenosse kann kraftvoll zubeißen. BILD: NINTENDO

gewöhnungsbedürftig und ihr benötigt dazu ein klein wenig Übung. Nichtsdestotrotz ist die Steuerung insgesamt punktgenau und wunderbar geschmeidig. Man fühlt sich sofort wie im Mario-Paradies. Ihr sammelt Münzen, was das Zeug hält, und sucht nach Schlüsseln oder 1Up-Pilzen. Nicht zu vergessen die Jagd nach den Sternen. Die meisten der heiß begehrten Goodies sind in Käfigen gefangen. Beim ersehnten Anzocken waren die ersten Planeten in wenigen Minuten abgegrast. Die Levels sind in kleinere Abschnitte unterteilt, sodass ihr ständig von Ort zu Ort hüpft oder fliegt. Wir sind für euch auf Hasenjagd gegangen, haben im Meteoritenhagel Schlüsselteile gesammelt und eine riesige Maschine zum Stillstand gebracht. In diese, in einer Höhle versteckte Maschine, gelangt ihr über eine Röhre. Um den Apparat anzuhalten, löst ihr ein Schalterrästel. Dafür hüpft Mario über Flächen, die sich beim Betreten verfärben. Der Clou daran: Alles spielt auf der Innenseite einer riesigen Kugel! Ein Detail sorgte aber doch für Diskussionsstoff unter uns Redakteuren: Als wir mit Mario in ein Elektrofeld traten und dadurch ein Leben einbüßten, war kurz das Skelett des Klempners zu sehen. Noch nie verlor der Klempner auf solch eine raue Art und Weise eines seiner zahlreichen Leben.

EINFACH GENIAL

Super Mario Galaxy spielt sich einfach überwältigend gut. Das bunte Hüpfspektakel beeindruckt durch eine wundervolle Optik und eine butterweiche Steuerung. Schon jetzt wird klar, dass den Entwicklern nach *Super Mario 64* und dem nicht so ganz erfolgreichen *Super Mario Sunshine* der große Wurf gelungen ist. Wir werden uns den 16. November 2007 dick im Kalender anstreichen. Bis dahin vergehen noch viele Tage und Wochen endloser Wartezeit. Aber ab dem 14. September kommt ja erst mal *Super Paper Mario* in die Läden. Der Nintendo-Spieleherbst wird heißer als der Sommer! ■

VORSCHAU
SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	16. November 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Super Mario Galaxy wird der lang ersehnte Nachfolger zu Super Mario 64. Der Herbst wird galaktisch.

KEINE PANIK Die Steuerung des Spiels gestaltet sich sehr intuitiv und ist rasch erlernt. BILD: XBOX-ZONE

ANSEHNLICH Leider können Wii-Spieler nicht mit dieser Grafik rechnen. BILD: ROCKSTAR

AUGE IN AUGE Die Wii-Version ist verglichen mit der Xbox-Variante träge. BILD: ROCKSTAR

GC

Rockstar präsentiert Tischtennis

Ping-Pong-Fans, aufgepasst: Rockstar lässt die Wii-Gemeinde am Tischtennisspaß teilhaben!

Fakten

- Auch ohne Nunchuck spielbar
- Umfang mit dem der Xbox-360-Version identisch
- 7 Sportler von Anfang an verfügbar, 4 freispielbar
- Erscheint noch im Herbst 2007

AUTOR: KATHARINA REUSS

Nachdem immer wieder Vermutungen in dieser Richtung laut wurden, wagt Rockstar Games endlich den Tischtennis-Auftritt auf der Wii. Das Konzept bietet sich wunderbar für die einzigartigen Steuerungsmöglichkeiten von Nintendos Erfolgskonsole an. Auf der Games Convention durften wir erstmals Hand an den Schläger, pardon, die Wiimote legen und lassen euch nun wissen, was von der Tischtennissimulation zu erwarten ist.

PURES PING-PONG-FEELING

Um euch dem Tischtennis-Erlebnis hinzugeben, benötigt ihr nicht unbedingt ein Nunchuk, sondern einfach eine Wii-FB. Falls ihr Wert auf das Anhängsel an der Fernbedienung legt, stehen euch allerdings auch alternativ Steuerungsoptionen inklusive Nunchuk zur Verfügung. Euer Charakter führt mit einer einfachen Geste Schläge aus. Mit dem Steuerkreuz wählt ihr Spins und mit dem B-Trigger setzt ihr besonders starke Fokusschläge ein. Durch die intuitive Steuerung fällt der Einstieg ins Spielgeschehen leicht. Die Einbindung des Controller-Lautsprechers und der Rumble-Funktion lassen euch den Schlagabtausch erwartet intensiv erleben. Ebenso erfreulich wie die Umsetzung der Steuerung ist die Tatsache, dass der Umfang des Spieles exakt dem der Xbox-360-Version gleicht und die Wii-Spieler auf keine Halle und keinen Spieler verzichten müssen.

MAN KANN WOHL NICHT ALLES HABEN

Wie zu erwarten, macht Rockstar allerdings Abstriche bei der Grafik. Die Texturen sind recht detailarm und die Gestaltung der Spielfiguren kommt lange nicht an die Perfektion der 360-Version heran. Dadurch sind zum Beispiel die Gesichtszüge der Chinesin Liu Ping kaum noch zu erkennen. Wer also ultrarealistische Grafik wie auf den Xbox-360-Screenshots auf dieser Seite erwartet, wird herbe enttäuscht. Außerdem wurde das Spielgeschehen im Vergleich zur Xbox-Variante leider merklich verlangsamt. Die Ballwechsel gestalten sich träger und bremsen so das Tempo der Partien. Stimmig hingegen sind die fast durchweg korrekt wirkenden Spieleranimationen. So bleibt im Großen und Ganzen eine unterhaltsame Sportsimulation, die grafisch niemanden vom Hocker reißt. Doch da für die meisten Wii-Besitzer der Spielspaß im Vordergrund steht, dürften sich sicher Sportfans finden, die dieses Manko zu verkraften wissen. ■

STIMMUNG! Florian liefert sich ein Match mit einem Rockstar-Vertreter. BILD: N-ZONE

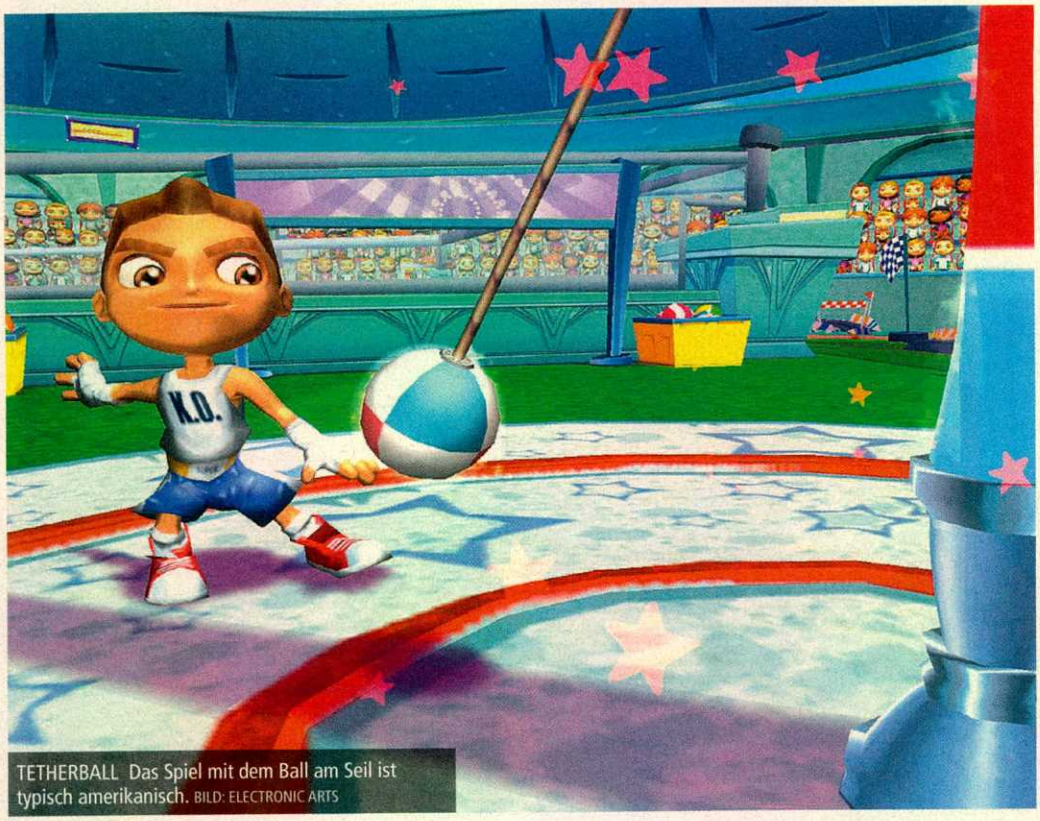
VORSCHAU

ROCKSTAR TT

Genre:	Sportsimulation
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Games
Spieler:	1-2
Termin:	Oktober 2007
Web:	www.rockstargames.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Optisch leider kein Vergleich mit der Xbox-Variante, dafür spielerisch aber um einiges unterhaltsamer und attraktiver



TETHERBALL Das Spiel mit dem Ball am Seil ist typisch amerikanisch. BILD: ELECTRONIC ARTS

WASSER MARSCH Ihr liefert euch spritzige Wasserpistolen-Duelle. BILD: ELECTRONIC ARTS

DODGEBALL Die US-Version von Völkerball ist durchaus spaßig. BILD: ELECTRONIC ARTS

SPIEL, SATZ UND TOR Hier spielt ihr eine Mischung aus Fußball und Tennis. BILD: EA

EA Playground

Mit der Wii auf den Spielplatz

VIDEO AUF DVD

G|C

Fakten

- Drei freischaltbare Extra-Umgebungen
- Bis zu vier Spieler
- Extrem einfache Steuerung
- Erscheint auch für DS
- Keine Mii-Unterstützung

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Kindheit war doch am allerschönsten. Ohne Stress, ohne Verantwortung und völlig sorglos tollten wir durch die Welt und hatten nur eins im Kopf: spielen. Electronic Arts will diesen Zauber mit *EA Playground* neu erwecken – mit einem Wii-Spiel, das eine extrem simple Steuerung und jede Menge Spielplatz-Unterhaltung bietet. Wenn ihr also immer wieder mit verklärtem Blick an Sandkasten, Wippe und Schaukel vorbeistromert, könnte der Titel genau das Richtige für euch sein.

DIE SPIELE DER KINDHEIT

Ein Großteil des Spiels lässt sich allein mit der Wii-FB steuern, mit dem Digikreuz lenkt ihr eure Spielfigur durch einen virtuellen Spielplatz, fordert andere Kinder zu Duellen heraus oder nehmt an diversen Minispielen teil. Die Grafik ist knallbunt und sauber, das Design der Spielfiguren bleibt jedoch Geschmackssache. Eine Einbindung der Miis gibt es leider nicht, dafür haben die Figuren auch deutlich mehr Details als die Mii-Persönchen. Die Spiele entstammen allesamt amerikanischen Schulhöfen und Spielplätzen. Dodgeball – bei uns als Völkerball bekannt – dürfte jeder verstehen. Mit einer schnellen Geste der Fernbedienung werft ihr den Ball, mit der B-Taste fangt ihr ihn oder ihr weicht mittels einer Geste aus, wenn auf euch geworfen wird. Wer übrig bleibt, gewinnt. Eher unbekannt dürfte Tetherball sein, wobei sich zwei Spieler gegenüberstehen. Dazwischen steht eine Stange mit einem Ball an einer Schnur. Beide Spieler versuchen nun, den Ball durch Schlagen in einer bestimmten Richtung um die Stange zu wickeln.

MURMELN UND AUFKLEBER

Daneben gibt es noch einen Mix aus Tennis und Fußball mit Netz und Toren, eine Auto-Rennbahn oder Duelle mit Wasserspritzpistolen. Alle Spiele lassen sich natürlich auch im Mehrspielermodus mit bis zu vier Spielern zocken und aufgrund der einfachen Steuerung kommt jeder sofort ins Spiel. Mit der Zeit erschließen sich euch drei neue Areale mit neuen Minigames und Sportarten. Für jede gewonnene Herausforderung kassiert ihr Murmeln oder Aufkleber, mit denen ihr nützliche Power-ups freischalten könnt. *EA Playground* könnte eine nette Alternative zu *Wii Sports* werden, sofern die Zusammenstellung der Spiele stimmt und die Steuerung durchgehend eingängig und simpel ist. ■

» EA Playground könnte eine Alternative zu Wii Sports werden. «

VORSCHAU

EA PLAYGROUND

Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts Canada
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.ea.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Leicht, aber spaßig! Unsere ersten Schritte auf dem EA-Spielplatz wecken Lust auf mehr! Doch kann der Titel mit Wii Sports konkurrieren?

PEKING IN LEIPZIG Das N-ZONE-Team verwandelte die GC in eine Sportarena. BILD: SEGA

TREFFER, VERSENKT! Trefft die Koordinaten im richtigen Moment, um den Pfeil zu versenken. BILD: SEGA

VIDEO AUF DVD

GC

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Rein in die Sporthose! Schafft's Sega aufs Spielspaß-Treppchen?

Fakten

- Bogenschießen und Hürdenlauf erstmals präsentiert
- Beide Disziplinen verwenden Wii-FB und Nunchuk
- Amy als spielbarer Charakter enthüllt
- Gastauftritte von Toad und Lakitu
- Die Bewohner aus Mario Sunshine feuern euch an.
- Unseren Beobachtungen zufolge ist auch Wario dabei.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

An alles gedacht? Als wir unseren Reisekoffer für die Games Convention packten, durfte ein ganz bestimmtes Accessoire nicht fehlen: kurze Sporthosen. Denn bei der Sega-Präsentation war Schwitzen angesagt: Also Sakko ausgezogen, Schlabberhosen an – und dann ab in die Sportarena von *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*! Ihr merkt schon: Das Sega-Sportfestival trägt neuerdings einen deutschen Titel. Aber auch sonst gibt's viel Neues zu berichten. Das Leipziger Olympia-Komitee ist live am Start.

N-ZONE SCHAUT HIN: IST WARIO DABEI?

Los geht's mit einer frischen Disziplin, dem 110-m-Hürdenlauf. Die Steuerung funktioniert ganz ähnlich wie beim klassischen Sprint: Ihr schwingt die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk so, als würdet ihr eure Arme beim Joggen auf- und abbewegen. Wenn ihr auf eine Hürde zulauft, genügt ein simpler Druck auf die B-Taste – schwupps, springt euer Athlet in die Höhe. Wir probierten es selbst: Das Anlaufen funktioniert tatsächlich sehr intuitiv, aber das richtige Timing beim Hürden-Hopser erfordert noch etwas Feingefühl. Beim zweiten Mal klappt's dafür umso besser – nicht nur mit Bowser, dem Schwergewicht unter den Sportlern, sondern auch mit Amy, der adretten Freundin von Sonic. Das pinkfarbene Igelchen zählt übrigens (genauso wie Yoshi) zu den Charakteren, die erstmals auf der Games Convention gezeigt wurden. Außerdem haben wir eine Geheiminformation auf Lager: Beim Spielen entdeckten wir im Stadion-Hintergrund eine Fahne mit gelbem Schnauzbart-Symbol – alle Indizien sprechen dafür, dass Wario einen Gastauftritt im Spiel haben wird.

WII-LHELM TELL

Zugegeben: Das obige Wortspiel ist ziemlich mau, die Disziplin Bogenschießen dafür umso besser: Ihr verwendet abermals beide Controller-Hälften und haltet A und B auf der Wii-FB gedrückt, um loszulegen. Gute Idee, gut umgesetzt: Zieht ihr die Fernbedienung nun zu eurem Körper hin, spannt sich der Bogen. Ähnlich wie bei einem Flugzeug-Radar werden jetzt zwei Koordinaten angezeigt, die ihr jeweils mit dem Nunchuk und der Wii-FB bewegt. Sobald die Position stimmt, lasst ihr die Tasten los, sagt dem Pfeil „goodbye" und das Projektil schnellt in Richtung Zielscheibe. Für den Gelegenheitsspieler anfangs ungewohnt, müsst ihr beim Bogenschießen auch auf die Windrichtung achten. Ein neckisches Feature, das Tiefe ins Gameplay bringt und den Spieler lange an die Konsole bindet!

KEINE MACHT DEM DOPING

Das Hammerwerfen ähnelt spielerisch dem Hasenschleudern in *Rayman Raving Rabbids*, erfordert aber eine gute

VOLLE DREHUNG Bowser dürfte beim Hammerwerfen seine volle Stärke ausspielen. BILD: SEGA

SPORT-BARBIE Amy schaut knuffig aus, hat's beim Weitsprung aber genauso drauf wie ihre Kollegen. BILD: SEGA

SCHWITZEN MAL ZWEI Im Zweispielermodus entbrennt das wahre olympische Fieber. BILD: SEGA

Hand-Augen-Koordination. Werft ihr den Hammer nicht rechtzeitig ab, so landet das schwere Geschoss am Gitter und euer Wurf wird nicht gewertet. Ganz einsteigerfreundlich gestaltet sich dagegen der eingangs erwähnte Sprint: Einfach mit den Armen kräftig schütteln und ihr flitzt euren Rivalen davon wie die Doping-Biker bei der Tour de France. Die Steuerung wirkt durchdacht, funktioniert wunderbar und wer den Dreh raushat, kann beim Dreisprung sogar noch nachlegen. Hierbei handelt es sich um eine leicht erweiterte Version des Sprints: Ihr müsst einfach abwechselnd Nunchuk und Wii-FB nach oben reißen, um zu hüpfen. Die Intensität eures Schüttlers beeinflusst den Sprungwinkel und somit eure Chance auf einen Weltrekord. Unseren Spieleindrücken zufolge sind die Athleten übrigens tatsächlich ausgeglichen – jede Figur hat unterschiedliche Vor- und Nachteile beim Sprinten, Springen, Schwimm… oh, haben wir etwa eine neue Disziplin verraten? Bald wissen wir mehr, eure Kommentatoren verabschieden uns aus Peking … pardon, Leipzig! Und lasst euch gesagt sein: Für Hardcore-Gamer haben die Entwickler noch einen dicken Batzen Gameplay auf Lager – upps, haben wir zu viel verraten? ■

VORSCHAU

MARIO & SONIC BEI DEN …

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sega Studios Japan
Spieler:	1-4
Termin:	Weihnachten 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Sega ist auf dem Weg zur olympischen Goldmedaille, muss aber noch Tiefe im Gameplay beweisen. Ein sicherer Partyhit!

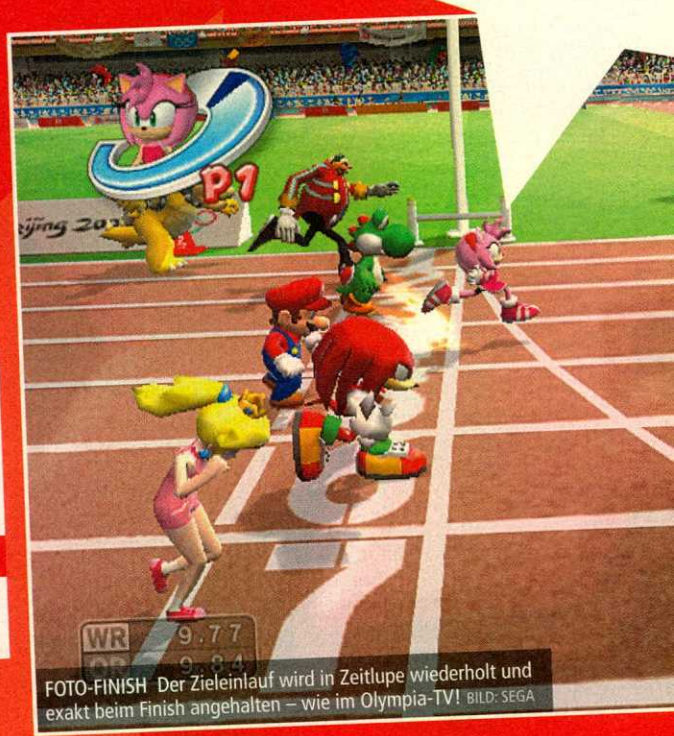


FOTO-FINISH Der Zieleinlauf wird in Zeitlupe wiederholt und exakt beim Finish angehalten – wie im Olympia-TV! BILD: SEGA

VERTRACKT Dieser komplexe Mechanismus in der eisigen Kirche lädt geradezu zum Knobeln ein. BILD: CAPCOM

Zack & Wiki:
Der Schatz von Barbaros

Arrr! Der goldene Schädel befiehlt dir, weiterzulesen!

AUTOR: KATHARINA REUSS

Zack ist ein Pirat, Wiki ein kleiner, gelber, fliegender Affe. Beide sind zwar noch jung, doch das hält sie nicht davon ab, den Schatz des legendären Freibeuters Barbaros zu suchen! Ein Glück, dass den beiden der sprechende Schädel ebendieses Piraten in die Hände fällt. Barbaros verspricht, Zack zum Piratengold zu führen, wenn dieser ihm dafür hilft, den auf Barbaros lastenden Fluch loszuwerden. Die Körperteile des Freibeuters wurden nämlich im ganzen Land verteilt und Barbaros sehnt sich danach, mal wieder die Glieder zu strecken. So schließen sich die drei ungleichen Abenteurer zu einem Team zusammen, um Barbaros' Körper und seinen Schatz zu finden.

AUF, AUF, PIRATEN!

Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Zack und vor euch liegen schier unzählige Möglichkeiten, die Welt mit der Wii-Fernbedienung zu erforschen. Deutet einfach mit dem Pointer auf ein Objekt und lasst Zack so mit den Gegenständen interagieren. Eine Flöte, eine Säge, ein Schlüssel – eure Fernbedienung zeigt sich so vielfältig wie ein Schweizer Taschenmesser. Nur mit der richtigen Bewegung der Wii-FB – kombiniert mit dem richtigen Gegenstand – kommt ihr weiter. Laut Capcom umfasst Zacks Abenteuer mehr als 40 Stunden Spieldauer sowie Rätsel, die im Laufe des Spiels erheblich knackiger werden. Doch Vorsicht! Eine unbedachte Bewegung kann eure Bemühung zunichte machen und euch das Leben kosten. Verzweifeln müsst ihr trotzdem nicht: Für ein

STIMMUNGSVOLL Zack wandert durch den im Sonnenuntergang glühenden tropischen Urwald. BILD: CAPCOM

FREUND ODER FEIND? Ob sie an Zacks Seite steht?! Leider unbekannt! BILD: CAPCOM

GRUSELIG Im Schein des Vollmonds statten Zack und Wiki diesem Geisterhaus einen Besuch ab. BILD: CAPCOM

BEDROHLICH Nicht gerade vertrauenerweckend wirkt dieses schwarze Piratenschiff auf uns. BILD: CAPCOM

» Eure Fernbedienung zeigt sich so vielfältig wie ein Schweizer Taschenmesser. «

paar Münzen belebt ihr euch kurz nach dem schicksalsschweren Zwischenfall einfach wieder. Kostet euch ein bestimmtes Rätsel zu viel Hirnschmalz, gönnt ihr euch einen Blick in die Tipps – was jedoch eure Punktzahl schmälert.

KINDERKRAM

Die Entwickler legen Wert darauf, zu betonen, dass sich *Zack & Wiki* nicht nur an Kinder richtet. Trotz des niedlichen Charakterdesigns und der knallbunten Level sollen knifflige Rätsel und eine lange Spieldauer auch erfahrenere Zocker an den Bildschirm fesseln. Alte Point&Click-Veteranen dürfen sich freuen, endlich mal wieder mit Nachschub in diesem schon tot geglaubten Genre versorgt zu werden. Vor allem die DS-Spiele vergleichbarer Art (z.B. *Another Code: Doppelte Erinnerung*) zeichnen sich nicht gerade durch ihren gewaltigen Umfang aus. *Zack & Wiki* möchte mit langer Spielzeit punkten und die vielen sammelbaren Gegenstände sollen den Wiederspielwert erhöhen. Kurz: Wer kein Problem hat, Mario durch Peachs Schloss hüpfen zu lassen, der stört sich auch nicht an der kindlichen Aufmachung von *Zack & Wiki*.

WILDE INSELWELT

Die farbenfrohe Gestaltung verleiht jedem Level sein eigenes Flair. Die Umgebungen sind vielfältig: Zack durchstreift dampfende Dschungel, klirrende Eiswelten und brodelnde Vulkankrater. Jede der Umgebungen wartet dabei mit ihren eigenen Tücken auf. Den Wald sieht man buchstäblich vor lauter Bäumen nicht, sodass ihr auf die Hilfe eines Tausendfüßlers vertraut, der als Säge fungiert und euch so den Weg frei macht. Die eisige Landschaft hingegen bietet sich für Schiebe-und Rutschrätsel an. Allerdings ist die Fauna des *Zack & Wiki*-Universums nicht durchgehend so freundlich gesinnt, und der Abenteurer muss nicht nur verzwickte Rätsel lösen, sondern sich auch tierischer Widersacher erwehren.

Was wir bis jetzt vom Spiel gesehen haben, hat uns überzeugt. Zwar wurde bis jetzt noch kein konkreter Europa-Termin genannt, aber wir sind zuversichtlich, dass die Pirateninsel Ende 2007 für gespannte Abenteurer freigegeben wird! Vertrieben wird *Zack & Wiki* übrigens von Nintendo. ■

BEWEGT EUCH! Dreht die Wii-FB, um die Gondel voranzubringen. BILD: CAPCOM

VORSCHAU

ZACK & WIKI

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-?
Termin:	Herbst/Winter 2007
Web:	www.capcom.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Zack & Wiki versteht es wirklich, hohe Erwartungen zu wecken. Ob diese gehalten werden, wird sich noch zeigen!

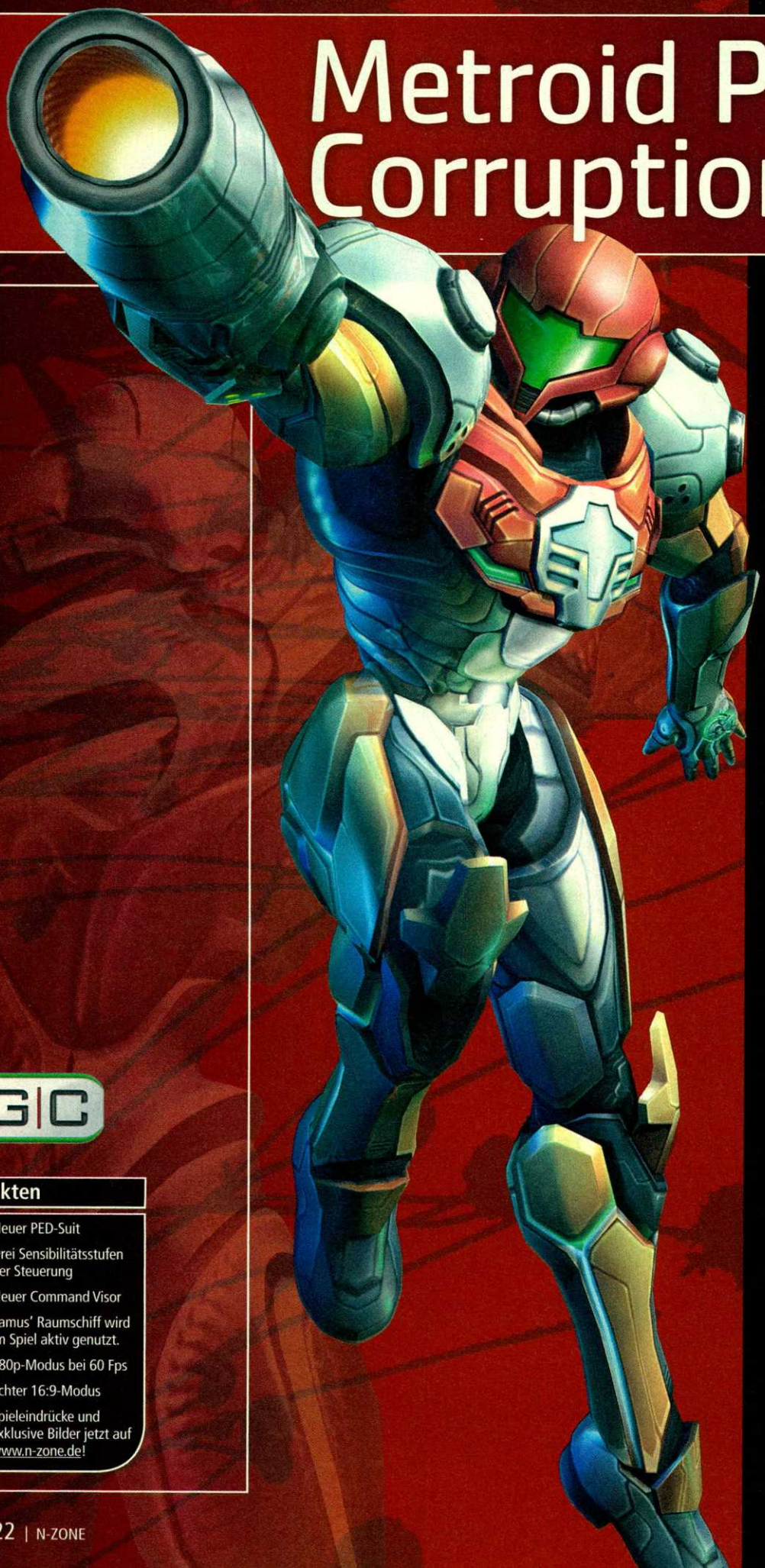
Fakten

- Nur mit der Wii-FB steuerbar
- Spieldauer von über 40 Stunden
- Point&Click-Adventure
- Viele manipulierbare Objekte und sammelbare Gegenstände

KÖPFCHEN GEFRAGT Durch Hin-und-Herschieben der Einzelteile setzt ihr den Schlüssel wieder zusammen. BILD: CAPCOM

GRIMMIG Zack blickt den kommenden Abenteuern zusammen mit Wiki mutig ins Auge. BILD: CAPCOM

Metroid Prime 3 Corruption



Eine letzte Mission – die Metroid-Prime-Saga endet hier …

AUTOR: MAIK KOCH

Das föderative Computernetzwerk Aurora ist mit einem Virus infiziert und droht zusammenzubrechen. Die Galaktische Föderation erkennt sofort den Ernst der Lage und sendet einen Notruf an einige unabhängige Kopfgeldjäger – darunter Samus Aran. Sechs Monate sind seit den dunklen Ereignissen auf Aether vergangen. Der Riss zwischen Licht und Schatten, zwischen Luminoth und Ing, wurde geschlossen. Geblieben sind die Erinnerungen an eine dunkle Begegnung. Eine Begegnung zwischen Samus und ihrer „anderen" Seite in Form des eigenen, dunklen Ebenbildes.

EUER SCHIFF BRINGT EUCH INS SPIEL

Das Raumschiff von Samus Aran weckt die Heldin allmählich aus ihrem intergalaktischen Tiefschlaf. Sanft schlägt die blonde Heldin die Augen auf und lockert etwas ihre Finger. Das Schiff lädt die Sequenz des Raumanzugs samt Varia-Suit-Erweiterung und Samus wird völlig automatisch eingekleidet. Mit dem Stick des Nunchuks lasst ihr nun euren Blick durch das detailreiche Cockpit eures Raumgleiters schweifen. Um hier verschiedene Dinge zu untersuchen, reicht ein Druck auf die A-Taste. Nach einer letzten Kurskorrektur dreht sich das Raumschiff in Richtung des Planeten Norion. Der Orbit um den Himmelskörper ist von Kriegsschiffen der Flotte der Galaktischen Föderation umzingelt. Ein Funksignal der Sicherheitsinspektoren erreicht euer Raumschiff. Ihr werdet

GC

Fakten

- Neuer PED-Suit
- Drei Sensibilitätsstufen der Steuerung
- Neuer Command Visor
- Samus' Raumschiff wird im Spiel aktiv genutzt.
- 480p-Modus bei 60 Fps
- Echter 16:9-Modus
- Spieleindrücke und exklusive Bilder jetzt auf www.n-zone.de!

SCHAURIGER ZEITGENOSSE Dieser gigantische Endboss erfordert die Feuerkraft des Hyper-Modus. BILD: NINTENDO

aufgefordert, euch unverzüglich zu identifizieren, indem ihr den erforderlichen Sicherheitscode übermittelt. Dafür drückt ihr auf den blinkenden Knopf über euch und mit der Fernbedienung wählt ihr die richtigen Symbole aus einer Art extraterrestrischem Alphabet aus. Jetzt befindet ihr euch im Landeanflug auf Olympus, dem Mutterschiff der Föderation. Als die Heldin dort ankommt, werden bereits andere Kopfgeldjäger in die Mission eingewiesen. Mitten im Briefing erfolgt plötzlich der Angriff. Die Space-Piraten kommen … und sie kommen nicht allein.

NEUE MASSSTÄBE

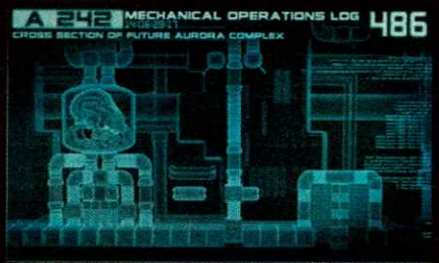
Die größten Erwartungen werden an die Steuerung von *Metroid Prime 3: Corruption* gestellt. Wird diese das Genre der Konsolen-First-Person-Shooter revolutionieren? Wird das Spiel die Hoffnungen der Hardcore-Gamer erfüllen? Nur so viel: Es rockt und zwar kräftig! In der Egoperspektive bewegt ihr Samus mit dem Analogstick. Mit der Pointer-Funktion der Fernbedienung lasst ihr den Blick der Weltraum-Heldin schweifen und nehmt Gegner ins Visier. Gesprungen wird mit dem B-Knopf. Ihr entscheidet euch zuvor in den Optionen für drei unterschiedliche Empfindlichkeitsstufen, die das Spiel sowohl für Anfänger als auch für Profis individuell anpassbar machen. Ihr reguliert nämlich die Größe des Bewegungsfeldes der Zielvorrichtung. Je kleiner dieser Radius ausfällt, desto empfindlicher gestaltet sich das Umsehen und umso eher verändert sich euer Blick

Maik Koch lädt schon mal die FB-Akkus.

Metroid Prime 3: Corruption steht ganz oben auf meiner Most-Wanted-Liste. Seit dem NES-*Metroid* habe ich jeden Teil der Reihe mindestens drei Mal durchgespielt. Natürlich warte ich deshalb mit besonderer Spannung auf den letzten Teil der *Prime*-Trilogie. Ganz besonders freue ich mich über ein Wiedersehen mit dem Erzrivalen Ridley. Die präzise Steuerung per Nunchuk und Fernbedienung hebt das Genre der Konsolen-Shooter auf eine neue Ebene. Das Warten wird sich lohnen, davon bin ich fest überzeugt!

LICHTERSCHAU Die Lichteffekte in Corruption sehen für Wii-Verhältnisse verdammt gut aus. BILD: NINTENDO

AURORA Eine solche Netzwerkeinheit wurde von den Piraten mit einem Virus verseucht. BILD: NINTENDO



ALTE BEKANNTSCHAFTEN Dieses Bild erinnert doch stark an Mother Brain aus dem NES-Klassiker. BILD: NINTENDO

Aurora

Das leistungsfähige Computernetzwerk der Galaktischen Föderation

Aurora – so heißt das aus organischen Hochleistungsrechnern bestehende Computernetzwerk. Die Space-Piraten haben sich durch einen Überfall auf ein Raumschiff der Föderation Zugang zu diesem Netzwerk verschafft und einen Virus in das System gespeist, der sich rasend schnell ausbreitet. An wen erinnern uns nur die Bilder des Supercomputers? Richtig: Mother Brain, der Endgegner des Ur-*Metroid* auf dem NES. Eine Ähnlichkeit ist aufgrund der Bilder nicht von der Hand zu weisen. Wird es ein Wiedersehen mit dem Ex-Chef der Weltraumpiraten geben?

Sebastian Stange hat hohe Ansprüche.

Ich erwarte nicht weniger als die perfekte Wii-Shooter-Steuerung von *Metroid Prime 3*. Eine spannende Story und abwechslungsreiches Gameplay dürfen wir ohnehin erwarten. Die Retro-Studios müssen mir nur noch beweisen, dass die lange Verzögerung – es sollte ja zum Wii-Release erscheinen – genutzt wurde. Daher erwarte ich eine absolute Shooter-Referenz – grafisch, spielerisch und in Sachen Steuerung. Hoffentlich werde ich nicht enttäuscht, aber darüber mache ich mir eigentlich keine Sorgen.

durchs Spiel. Hierbei habt ihr die Wahl zwischen Basic, Standard und Advanced. Letzteres bietet euch die Möglichkeit, euch schnell umzublicken. Das hat den Vorteil, dass ihr in hektischen Situationen und bei hoher Gegneranzahl schnell reagieren könnt. Wählt ihr die Basic-Einstellung, so dreht Samus ihren Kopf erst, wenn ihr den Cursor an den Rand des Bildschirms bewegt. Diese Option eignet sich für Shooter-Neulinge und führt euch langsam an die perfekte Steuerung heran. Unsere Eingewöhnungszeit bei *Metroid Prime 3: Corruption* lag bei knapp 15 Minuten. Danach haben wir die Standard-Option übersprungen und sofort den Advanced-Modus eingestellt. Als sehr dynamisch empfanden wir auch das verbesserte Lock-on-Feature, das man mit der Z-Taste aktiviert. Ihr nehmt dabei neben dem anvisierten Ziel noch andere in eurem Blickfeld befindliche Gegner mit der A-Taste unter Beschuss. Dafür zielt ihr einfach mit der Fernbedienung auf das gewünschte Ziel und während das Lock-on weiterhin aktiviert bleibt, widmet ihr euch beispielsweise anderen Gegnern. Das funktioniert einfach perfekt und wird in vielen Situationen, besonders in den Bosskämpfen, absolut notwendig.

ATEMBERAUBENDES SKY TOWN

Die gigantischen Areale des zweiten spielbaren Levels Sky Town sehen einfach nur atemberaubend aus und vermitteln eine unvergleichliche *Metroid*-Atmosphäre. In Sky Town hängt ihr euch mithilfe des Grapple Beam an ein riesiges Oberleitungssystem, welches die plattformartigen Levelabschnitte miteinander verbindet. Um den Grapple Beam zu aktivieren, visiert ihr die speziellen Ankerpunkte an und zieht einfach das Nunchuk zurück. Während der Fahrt räumt ihr mit dem Charge Beam Gegner aus dem Weg. Die Grapple-Beam-Erweiterung verwendet

SPACE PIRATES Die detaillierten Charaktere bieten in puncto Aussehen richtig Abwechslung. BILD: NINTENDO

Florian Brich wird zum Blaster-Master.

Ich liebe *Metroid Prime 3* schon jetzt. Endlich wieder ein vollwertiger Gamertitel in der besten Actiongalaxis, die ich kenne. Mit seinen Morphball-Achterbahnfahrten, flinken Gegnern und der intelligenten Steuerung wird *Metroid Prime 3* das fetzigste Wii-Actionspiel des Jahres. Ich hoffe, dass die Sprachausgabe und die Hintergrundgeschichte sich auf dem gleichen hohen Niveau befinden wie die faszinierende Grafik. Und dass das Abenteuer so umfangreich ausfällt, dass ich Monate damit verbringen kann. *Echoes* fand ich persönlich etwas fade, jetzt sollte wieder die Erde beben.

WÄCHTER Auch in Metroid Prime 3 werdet ihr wieder mit Verteidigungssystemen zu kämpfen haben. BILD: NINTENDO

ihr aber nicht nur, um Hindernisse zu überwinden, auch im Kampf kommt sie zum Einsatz: Um euch eurer Gegner leichter zu entledigen, entreißt ihr ihnen beispielsweise den Schutzpanzer. Schon jetzt wird deutlich, dass ihr mehr denn je mit der Umgebung von *Metroid Prime 3* interagieren dürft. So aktiviert ihr Hebel oder Türen, indem ihr den A-Knopf gedrückt haltet und dann die Fernbedienung wie einen Schlüssel dreht.

SPRINGEN IM MORPHBALL-MODUS

Ein Druck auf den C-Knopf bringt Samus in die Morphball-Form. Mit dem Analogstick führt euch dieses klassische *Metroid*-Feature durch enge Passagen. Wie bereits in sämtlichen Vorgängern aktiviert ihr durch das Legen einer Morphball-Bombe kleine Schalter oder sprengt versperrte Wege frei. Die Spider-Ball-Erweiterung ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Dadurch „klebt" ihr an dem dafür vorgesehenen Schienensystem und rollt kopfüber durch die riesigen Areale. Doch das ist noch nicht alles. Den *Metroid*-Fans unter euch ist sicherlich der sogenannte Spring Ball ein Begriff. Dieses Upgrade feierte sein Debüt in *Super Metroid* für das SNES und gestattet es euch, auch in Morphball-Form zu springen. Dadurch wird das mühsame Bombenlegen, um nach oben zu kommen, auch in *Metroid Prime 3* abgelöst und ihr gelangt selbst in schmalen Gängen einfacher in die Höhe. Dazu flippt ihr in Kugelform einfach die Fernbedienung kurz nach oben und Samus hüpft auch in Morphball-Form auf höher gelegene Ebenen.

FREIE SICHT

Analog zu den ersten beiden Teilen der *Metroid Prime*-Trilogie stehen euch in *Metroid Prime 3: Corruption* wieder vier Visoren zur Verfügung. Der Combat Visor

Der Metroid-Prime-3-Preview-Channel

Amerikanische Wii-Besitzer dürfen sich freuen. Vor dem Release des Titels empfingen Besitzer einer US-Wii einen speziellen *Metroid Prime 3*-Preview-Channel, der die Wartezeit bis zum Release überbrücken sollte. Zu sehen sind einige kurze Trailer des Spiels. Der neue Kanal wird einfach über den Wii-Shop-Channel kostenlos heruntergeladen und per Live-Stream flimmern die Videos über den Fernseher. Außerdem gibt es ca. alle vier Tage ein Update mit neuen Videos. Wir sind gespannt, ob europäische *Metroid*-Fans auch in den Genuss eines solchen Vorgeschmacks kommen werden.

NEUER KANAL Diesen neuen Kanal empfangt ihr nur mit einer NTSC-Wii. BILD: NINTENDO

David Martin zählt die Tage.

Endlich startet *Metroid Prime* in die dritte Runde. Angeheizt wird die große Vorfreude mit eindrucksvollen Videos und Screenshots, die Nintendo in den letzten Wochen in rauen Mengen veröffentlicht hat. Während die Optik vor allem mit bombastischen Animationen und detaillierten Umgebungen überzeugt, sorgen drei Steuerungsmethoden dafür, dass auch Shooter-Neulinge einen perfekten Einstieg in das Spiel finden werden.

Phazon Enhancement Device – Samus' neuer Anzug

Samus Aran bekommt einen neuen Raumanzug. Dieser heißt Phazon Ehancement Device und basiert auf der Technologie der Space-Piraten. Der Anzug wird mit Phazon gespeist und lässt Samus im sogenannten Hyper-Modus agieren. Damit erhält die blonde Weltraumamazone einerseits einen ungeahnten Power-Schub für ihre Waffensysteme, andererseits zehrt der Hyper-Modus an ihren Energiereserven und sollte nur wohlüberlegt eingesetzt werden.

NEUER LOOK Der neue PED-Suit leitet die Phazon-Kraft in eure Waffensysteme. BILD: NINTENDO

BEAM ME UP, SCOTTY! Der Traktorstrahl zieht Samus ins Raumschiff zurück. BILD: NINTENDO

RIDLEYS RACHE Im Sturzflug heizt ihr dem Erzfeind von Samus Aran ordentlich ein. BILD: NINTENDO

bietet freie Sicht auf das Grafikfeuerwerk und kommt im Kampf zum Einsatz. Mit dem Scan-Visor erhaltet ihr wieder zahlreiche Informationen zu Gegnern und Umgebung. Außerdem dürfen wir uns auf ein Wiedersehen mit dem X-Ray Visor freuen. Solltet ihr euch in Besitz des Wave Beams befinden, bietet euch dieser in Kombination mit den Röntgen-Fähigkeiten des X-Ray Visors die Möglichkeit, hinter einer Wand befindliche Schalter aufzuspüren und durch Beschuss zu aktivieren. Schließlich packen die Jungs von Retro noch einen aus: Der brandneue Command Visor erlaubt es, euer Raumschiff von der Planetenoberfläche aus manuell zu befehligen. Den flugfähigen Untersatz nutzt ihr dabei beispielsweise als Plattform, um unerreichbare Vorsprünge zu erklimmen. Zudem ist es möglich, mit der enormen Feuerkraft des Raumschiffs neue Wege freizusprengen. Um die Visiere zu wechseln, haltet ihr einfach die Minus-Taste der Fernbedienung gedrückt und schwenkt die Fernbedienung in eine der vier vorgegebenen Richtungen. Das Umsatteln auf ein anderes Visier wird so nebenbei erledigt und geht nach kurzer Eingewöhnungszeit absolut flott von der Hand.

NUR NOCH ACHT WOCHEN ...

Metroid Prime 3: Corruption wird nicht nur in spielerischer Hinsicht begeistern, sondern auch zum grafischen Highlight auf der Wii avancieren. Bereits zu Beginn auf dem Mutterschiff bekommt ihr beeindruckende Licht- und Partikeleffekte geboten. Das Spiel läuft in scharfer 480p-

Christoph Kraus wurde von den Metroids euphorisiert.

Funktioniert die Fernbedienung beim Umsehen und Ballern ähnlich präzise wie eine PC-Maus? Sie tut es! Ich schwenke die Wii-FB stark nach rechts – Samus dreht sich in die gewünschte Richtung. Ich drehe die Fernbedienung nur ein Stück nach rechts – das Fadenkreuz zieht mit. Die Steuerung ist meiner Meinung nach um einiges funktioneller als beispielsweise bei *Red Steel* oder *Call of Duty 3*. Das Plus von einem Dreivierteljahr Entwicklungszeit merkt man *Metroid Prime 3* deutlich an.

LOCK-ON-FEATURE Hier kommt die neue Zielvorrichtung zum Einsatz. Achtet auf die leuchtenden Stellen! BILD: NINTENDO

LANDEANFLUG Mit einer Bewegung der FB setzt ihr zur Landung an. BILD: NINTENDO

Auflösung und bietet einen echten 16:9-Modus ohne Balken links und rechts (wie beispielsweise bei *Mario Party 8* oder *Big Brain Academy* für Wii). Ebenfalls sehr angetan sind wir von der Sprachausgabe, die dem Titel eine authentische Note verleiht. Wie bei der *Zelda*-Reihe wurde der Heldin selbst allerdings keine Stimme verliehen. Die ersten spielbaren Levels machen richtig Lust auf mehr und steigern unser Verlangen nach diesem Titel ins Unermessliche! Die Jagd auf die dunkle Samus und die Space-Piraten beginnt in Deutschland am 26. Oktober 2007. Bis dahin werden noch ein paar lange Tage und Wochen an uns vorüberziehen. Das ist die perfekte Gelegenheit, eure Wii mit den beiden GameCube-Vorgängern zu füttern oder noch einmal auf dem DS *Metroid Prime Hunters* zu zocken. Zur Verkürzung der Wartezeit liefern wir euch den ausführlichen Importtest bereits in der kommenden N-ZONE-Ausgabe. Erste Spieleindrücke sowie die volle Ladung Screenshots findet ihr aber jetzt schon auf www.n-zone.de! ■

VORSCHAU

METROID PRIME 3 ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Spieler:	1
Termin:	26. Oktober 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Metroid Prime 3: Corruption wird definitiv der Action-Kracher des Jahres. Die perfekte Steuerung erfüllt alle Erwartungen.

OBERPIRAT Für diesen Schurken benutzt ihr am besten eure Missiles. BILD: NINTENDO

Katharina Reuß ist noch nicht mit Phazon infiziert.

Bis jetzt hat mich die *Metroid*-Serie mehr oder weniger kalt gelassen. Nichtsdestotrotz bin ich angesichts der astreinen Grafik und der versprochenen epischen Story gerne bereit, *Metroid Prime 3: Corruption* eine Chance zu geben. Wirklich schade finde ich, dass kein Koop-Modus vorgesehen ist, geschweige denn die Möglichkeit, online zu zocken. Aber vielleicht schafft es *Metroid Prime 3* ja trotzdem, mich in seinen Bann zu ziehen – reinschauen werde ich auf jeden Fall einmal!

» Mehr als 1.000 Tuning-Teile dürften das Herz jedes Autoschraubers höher schlagen lassen. «

BEKANNTES HECK Auch dieser deutsche Autohersteller hat es mit seinem beliebtesten Modell ins Spiel geschafft. BILD: ELECTRONIC ARTS

GLANZSTÜCK Dieser Prachtwagen sieht nagelneu aus – noch! Bald werden Beulen von euren Fahrkünsten zeugen. BILD: ELECTRONIC ARTS

VORSICHTIG Dosiert das Gas lieber mit Bedacht, denn die Boliden verzeihen euch Fahrfehler nicht mehr so schnell! BILD: ELECTRONIC ARTS

DICKE LUFT Richtig Mühe haben sich die Entwickler mit den realistischen Raucheffekten gegeben. BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- 26 verschiedene Autohersteller
- 4 Spielmodi, darunter ein neuer
- 14 Strecken bestätigt
- Wii-Lenkrad wird nicht unterstützt
- Kein Online-Modus

Need for Speed ProStreet

Gib Gummi! Need for Speed rast heran und hat nicht vor, abzubremsen.

AUTOR: KATHARINA REUSS

Die *Need for Speed*-Reihe bekommt mal wieder Zuwachs. Der jüngste Sprössling verspricht eine Verbesserung alter Spielelemente und zugleich ein völlig neues Spielgefühl! EA schaltet einen ganzen Gang höher – und wir begutachten, wie es um die Aussichten des Rennspiels auf die Poleposition bestellt ist!

REALISTIK PUR

Laut EA wurde bei *NfS ProStreet* viel Wert auf Realismus gelegt. Den Flitzern wurde ein neues Schadensmodell spendiert, sodass sich jede Beule auf das Fahrverhalten eures Boliden auswirken wird. Es kann also sein, dass sich euer Kotflügel nach einer kurzen, aber heftigen Begegnung mit der nächsten Mauer verabschiedet – und ihr dann alle Hände voll zu tun habt, das Fahrzeug auszubalancieren. *NfS ProStreet* fordert mehr Feinfühligkeit als jeder andere Ableger der Serie zuvor. Bei einer scharfen Kurve gilt es rechtzeitig und präzise abzubremsen, um eine unliebsame Bekanntschaft mit diversen Hindernissen zu verhindern. Ade, Arcade-Rennen – willkommen, Rennsimulation! Dies soll sich auch in der Grafik niederschlagen. Zwar liegen uns keine Wii-Screenshots vor, sondern nur Bilder der PC-Version, doch die Grafik ist angeblich auch auf der Wii das bis jetzt schönste *NfS*.

WELCHEN HÄTTEN'S DENN GERN?

Auch der Fuhrpark und die Tuning-Möglichkeiten sind kräftig angewachsen. Neben den typischen japanischen Reisschüsseln jagt ihr auch Edelmarken wie Porsche oder Mercedes über den Asphalt. Mehr als 1.000 Tuning-Teile dürften das Herz jedes Autoschraubers höher schlagen lassen. Köpfchen ist gefragt, wenn ihr euch entscheiden müsst, wie ihr eure Karre aufmotzt: eine rasante Beschleunigung oder gewaltige Endgeschwindigkeit? Leichter Flitzer oder bulliger Bolide? Doch keine Sorge, wem das zu anstrengend und kompliziert ist, der kann seinen fahrbaren Untersatz natürlich auch automatisch tunen lassen.

AUF DER ZIELGERADE

NfS ProStreet düst ehrgeizig auf das Ziel zu, realistischstes *Need for Speed* aller Zeiten zu werden. Wir vermuten stark, dass die Steuerung der von *NfS: Carbon* ähneln wird, und hoffen, dass diese uns ein angenehmes Fahrgefühl vermittelt. Das Lenkrad für die Wii-FB wird allerdings wohl nicht unterstützt (siehe Interview). Kombiniert mit den optischen Highlights, hat dieses Game durchaus das Potenzial zum zukünftigen Wii-Dauer(b)renner! ■

INTERVIEW mit John Doyle

≫ Das Wii-Lenkrad wird nicht unterstützt. ≪

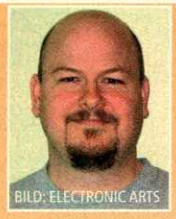


BILD: ELECTRONIC ARTS

John Doyle, Producer bei Electronic Arts, stand uns Rede und Antwort zum neuen *Need for Speed ProStreet*.

Welche Wagen können wir vom Spiel erwarten?
Die Wagenliste setzt sich aus über 40 Jahren Automobilgeschichte zusammen und ist damit die größte Bandbreite an Autos, die wir je hatten. Es sind auch Klassiker wie der 1967er Camaro SS dabei. Als wir die Modelle für das Spiel aussuchten, überlegten wir uns, dass es für jeden Wagen einen Grund geben muss, wieso er ins Spiel soll. Es musste etwas Einzigartiges, Denkwürdiges, Erstrebenswertes oder einfach nur Cooles daran geben. Der Ford Escort Cosworth ist dabei, weil er nie in den USA verkauft wurde.

Allem Anschein nach wird dieses Spiel ein ganz neues und erweitertes Schadensmodell besitzen. Kann man als Spieler diesmal wirklich seinen Wagen zu Schrott fahren?
Ein authentisches und realistisches Rennerlebnis sollte auch die Konsequenzen beinhalten, wenn etwas auf der Strecke schief geht. Daher ist die Einbindung von realistischem Schaden ein wichtiger Aspekt des Spiels. Anders als in früheren Teilen haben eure Fahrfehler diesmal echte Konsequenzen. Wenn ihr also euren Wagen an eine Leitplanke schrammt, gibt das einen sichtbaren Kratzer und ein paar Dellen. Wenn ihr auf einen Konkurrenten auffahrt, wird sich eure Stoßstange verformen und lösen. Wenn ihr seitlich gerammt werdet, können Teile eures Wagens abfallen und über den Asphalt schlittern.

Wird das Wii-Lenkrad, das auf der E3 vorgestellt wurde, unterstützt?
Ich habe es leider noch nicht in den Händen gehalten. Obwohl es wirklich ganz cool aussieht, wird es dieses Jahr wohl nicht unterstützt. Es sei denn, Nintendo ruft an und bittet uns darum. Dann könnte man sich das noch einmal überlegen.

VORSCHAU

NEED FOR SPEED PROSTREET

Genre:	Rennsimulation
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Blackbox
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.ea.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wenn Need for Speed ProStreet halten kann, was es verspricht, bekommen wir es mit einem wahren Raser-Hit zu tun! Wir sind gespannt.

WER SPIELT HIER FALSCH?

Das Adventure für unterwegs!
Krimi, Spannung, Leidenschaft!

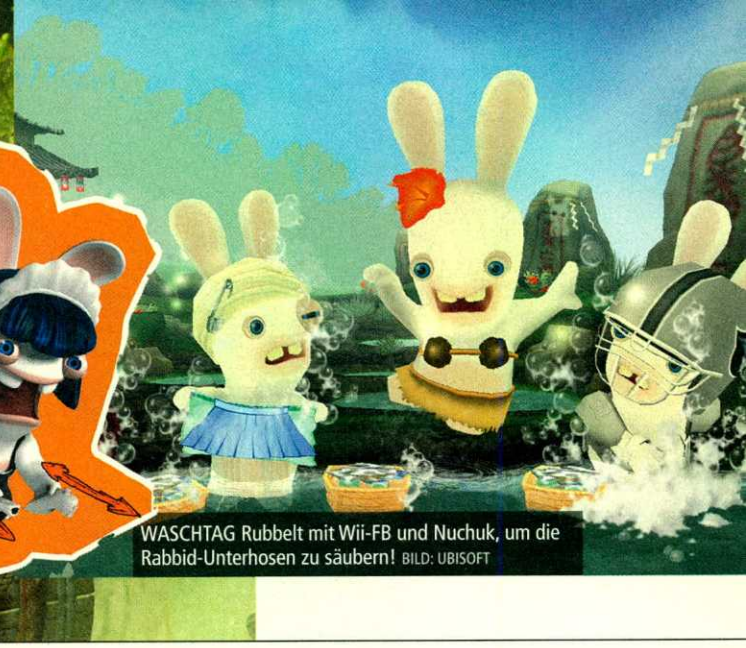
- Packendes Agenten-Abenteuer Ende der 30er Jahre
- Herausfordernde Rätsel und viele Mini-Games
- Intuitive Steuerung über Touchscreen und Nintendo DS Touchpen

www.undercover-game.de

NINTENDO DS™ sproing ANACONDA

Undercover – Doppeltes Spiel ©2007 dtp entertainment AG. Developed by Sproing Interactive GmbH. All rights reserved. Anaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment AG. Sproing and its logo are a registered trademark of Sproing Interactive Media GmbH. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

NOTAUFNAHME Betäubt das arme Langohr mit gezielten Bockwurstschlägen! BILD: UBISOFT



WASCHTAG Rubbelt mit Wii-FB und Nuchuk, um die Rabbid-Unterhosen zu säubern! BILD: UBISOFT

Fakten

- 50 Minigames, 6 Musik-Stages und 4 Shooter-Sequenzen
- Jedes Spiel in zwei Schwierigkeitsstufen spielbar
- 60% des Spiels kommen ohne Nunchuk aus
- 54.000 Mögliche Kostümkombinationen
- Keine spürbaren Ladezeiten
- Online-Rangliste

Rayman Raving Rabbids 2

Rette sich wer kann, die Kaninchen sind los!

VIDEO AUF DVD

WER WAR'S? Ein kurzes Video zeigt ein Verbrechen, dann müsst ihr den Täter identifizieren. BILD: UBISOFT

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Sie geschieht im Verborgenen, unbemerkt und heimtückisch: Die Invasion der Kaninchen steht kurz bevor. Im Herbst dieses Jahres machen sich Ubisofts *Rabbids* auf dem ganzen Planeten breit. Dann liegt es an Rayman und euch, die Langohren zu stoppen und ihre Pläne zu vereiteln. Dabei müssen wahnwitzige Minispiele, Tanz-Einlagen und Shooter-Sequenzen bestritten werden. Wir durften den Titel bereits ausführlich anspielen und verraten euch unsere Eindrücke.

BLITZSCHNELLER EINSTIEG

Der erste Teil war eine gelungene Spielesammlung, doch krankte sie an einigen Macken. Das Menü war recht verwirrend gestaltet und alle Minispiele mussten erst durch Zocken des Story-Modus' freigeschaltet werden. *Rayman Raving Rabbids 2* macht es besser: nur wenige Klicks reichen aus und ihr seid im Spiel. Außerdem müsst ihr ein neues Spiel nur einmal zocken, um es für andere Modi freizuschalten, egal wie ihr dabei abschneidet. Außerdem – und hier liegt die große Stärke des Titels – können fast alle Minispiele von bis zu vier Spielen gleichzeitig gespielt werden. Das ist gesellig, motivierend und oft superspaßig. Als Spielfiguren dienen entweder Rayman oder eines der verrückten Kaninchen. Jede Figur kann nach Belieben mit Hüten, speziellen Fellfarben und Kostümen ausgestattet werden – viele davon gibt es als Belohnung für Highscores. Dabei hat man jede Menge bekannte Charaktere aus

PFUI Durch Neigen der Wii-FB lotst ihr eure Spucke in die Biergläser. BILD: UBISOFT

ANZIEH-BUNNY Im Spielverlauf lassen sich zahlreiche Kostüme freischalten. BILD: UBISOFT

Kino, TV und Videospielen als Kostümvorlage genutzt. Ihr könnt euch etwa einen „Teenage Mutant Ninja Rabbid" basteln – in allen vier Farben!

WAHNWITZIGE MINIGAMES

Es war eine gute Idee, die Rabbids in den Vordergrund dieses Spiels zu stellen, sie wirken einfach herrlich unbeholfen, tollpatschig und überdreht. Jedes Minispiel wird mit einem kleinen Gag eingeleitet und auch das Spielgeschehen ist nicht weniger ulkig. Wenn ihr um die Wette Unterhosen wascht, müsst ihr mit Wii-FB und Nunchuk reiben und immer wieder die Hände heben, um die Kleidungsstücke anzusehen. Rubbelt ihr zu viel, zerreißt der Stoff und es gibt keine Punkte. Ebenso abgedreht ist das Rülps-Spiel. Hier schüttelt ihr per Fernbedienung eine Brauseflasche, öffnet sie schnell mittels Knopfdruck und leert sie, indem ihr die Fernbedienung an den Mund führt und nach oben kippt. Dadurch wird ein gewaltiges Bäuerchen entfacht. Je schneller ihr schüttelt, desto größere Verwüstungen richtet es am Schauplatz Paris an. Häuser werden abgedeckt und Autos durch die Luft gewirbelt – herrlich! Manche der Spiele sind jedoch arg simpel, zum Beispiel das Dynamit-Spiel. Hier läuft ein Countdown ab und ihr müsst möglichst kurz vor null eure Rabbids durch eine rasche Bewegung der Wii-FB in die Luft jagen. Immerhin motiviert auch diese Spielidee, insbesondere wenn es der Pressekollege schafft, bei exakt null Sekunden den Auslöser zu drücken. Respekt!

EINMAL UM DIE WELT

Insgesamt fünf Schauplätze wird es geben: Europa, Asien, USA, Südamerika und die Tropen. Darin bestreitet ihr jeweils zehn Minispiele. Außerdem dürft ihr insgesamt sechs Musikstücke vortragen, natürlich auf Rabbid-Art.

Jeder Spieler steuert ein Bandmitglied durch rhythmisches Schwingen von Wii-FB und Nunchuk. Wer grade Pause hat, darf den Controller wie verrückt schütteln und schwingen, um sich Bonuspunkte zu sichern. Anstrengend ist das zwar, der herrlich schiefe Kaninchengesang entschädigt aber allemal. Von den Shooter-Sequenzen bekamen wir leider noch nichts zu sehen, sie werden eine neue Technik nutzen und sind daher noch streng geheim. Wir sind gespannt und freuen uns jetzt schon auf das Erscheinen des Titels. Manche Minispiele mögen arg simpel, andere recht schweißtreibend sein. Lustig sind sie allemal, besonders in einer geselligen Runde. ■

INTERVIEW mit Nicolas Normandon

≫ Die Kaninchen werden von einem Programmierer gesprochen. ≪

Wir hatten die Gelegenheit, Nicolas Normandon (links im Bild), dem Creative Director von Rayman Raving Rabbids 2, einige Fragen zum Spiel zu stellen.

N-ZONE: Woher haben Sie all die abgefahrenen Spielideen?
Wir haben innerhalb von Ubisoft mit einem Aufruf nach neuen Ideen gesucht. Jeder durfte mitmachen. Es kamen etwa 300 Spielideen zustande, aus denen das Team in vielen Meetings die 50 besten aussuchte. Aber auch nach dieser Entscheidung kamen neue Spiele hinzu oder wurden doch wieder fallengelassen.

Viele der Spiele sind recht anstrengend, da man die Wii-FB lange und schnell bewegen muss. Könnte das dem Spielspaß schaden?
Wir haben stets darauf geachtet, dass wir jede Art, die Wii-Controller zu benutzen, auch ins Spiel einbauen. In einer Tabelle erfassen wir stets, wie die verschiedenen Möglichkeiten verteilt sind. Dadurch können wir dafür sorgen, dass nicht alle Spiele anstrengen, sondern auch zu gleichen Teilen Reaktionsvermögen und Aufmerksamkeit gefordert werden.

Die Rabbids klingen einfach toll, vor allem ihr Schreien. Woher kommen die Stimmen?
Das ist eine lustige Geschichte. Die ersten Entwürfe der Rabbids wurden in einer Kneipe auf eine Serviette gezeichnet. In der ersten Design-Phase waren die Rabbids noch stumm. Doch irgendwann brüllte einer der Programmierer in Montpellier angesichts eines Rabbids auf diese ganz markante Weise. Das war super und seitdem synchronisiert er jede einzelne Kaninchen-Stimme. Wenn wir einen neuen Rabbid-Audioschnipsel brauchen, macht er das für uns. Der Kerl klingt übrigens auch im echten Leben so!

Welches Wii-Spiel beeindruckte Sie bisher am meisten?
Das ist zum einen *Wii Sports*, weil es unglaublich leicht zugänglich ist und die Wii-Controller hervorragend nutzt. Außerdem bin ich begeistert von *Super Mario Galaxy*. Das Spiel wirkt absolut perfekt und hat mich stark beeindruckt.

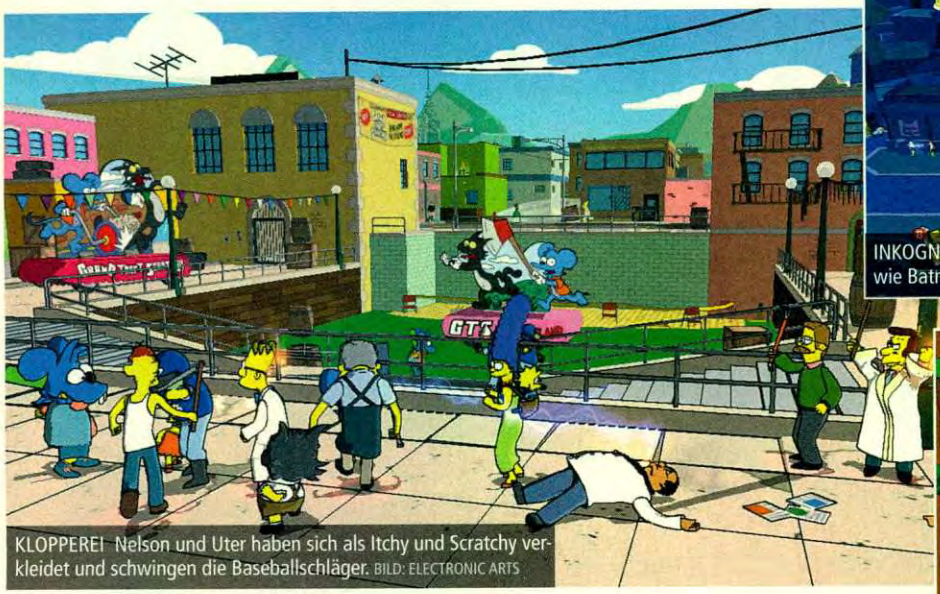
VORSCHAU

RAYMAN RR 2

Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	raymanzone.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Schneller Einstieg, liebenswerte Rabbids und komplett neue Minispiele – Teil 2 will den Vorgänger in allen Belangen überbieten.


KLOPPEREI Nelson und Uter haben sich als Itchy und Scratchy verkleidet und schwingen die Baseballschläger. BILD: ELECTRONIC ARTS

INKOGNITO? In dieser Szene verhält sich Bartman eher wie Batman und segelt durch die Luft. BILD: ELECTRONIC ARTS

WALDFEINDLICH Kurze Übersetzung des Schildes: „Bäume – die Wurzel allen Übels" BILD: ELECTRONIC ARTS

GIC

Die Simpsons

Vom Gelbfieber gepackt – ein neues Simpsons-Game steht an!

Fakten

- Die komplette Familie Simpson (außer Maggie) ist spielbar.
- Cel-Shading-Optik
- Exklusives Wii-Mini-Game enthalten (Wettessen)
- 16 Episoden

AUTOR: KATHARINA REUSS

Ein Blick auf die Kinocharts verrät uns, welche gelbe Familie zurzeit hoch in der Gunst des Publikums steht: die Simpsons! Obwohl sie nicht mehr die Jüngsten sind und schon auf eine bewegte TV-Vergangenheit zurückblicken können, scheint die Chaossippe aus Springfield immer mehr Fans zu finden. Und nun verrät uns EA, dass sich bereits seit zwei Jahren ein neues Spiel zu Homer, Marge und Co. in Entwicklung befindet!

GEWOHNHEITSTIERE

Für die Simpsons ist es inzwischen nichts Neues mehr, heimischen Konsolen Besuche abzustatten. Kein Wunder, dass sich die Story des neuesten Ablegers ganz einfach um ebendieses Thema dreht: Die Simpsons bemerken, dass sie in einem Videospiel gefangen sind, und bemühen sich nach Kräften, diesem wieder zu entkommen! Um echte *Simpsons*-Unterhaltung zu garantieren, hat man mit Tim Long, Matt Selman und Matt Warburton Autoren engagiert, die sich schon für die TV-Serie die Köpfe heißgedacht haben. Und wer fürchtet, dass die Parodie nicht bissig genug ausfällt, dem sei gesagt: EA hat vorsorglich schon Anwälte angeheuert!

KRAWUMMS Der Auslöser dieses Gefechts ist leider noch nicht bekannt – doch wir vermuten, es war Homer! BILD: ELECTRONIC ARTS

DURCH DICK UND DÜNN

Im Spiel könnt ihr abgesehen von Maggie die komplette Familie Simpson steuern. Jeder Charakter hat seinen Eigenschaften entsprechend spezielle Fähigkeiten. So verwandelt sich Bart in Bartman oder Homer nach einer Fressorgie in eine gigantische Kugel, die alles, was sich im Wege befindet, einfach platt walzt. Außerdem übernehmt ihr in jedem Abschnitt die Kontrolle über jeweils zwei der Gelbköpfe. So spielt ihr, um die Industrie an der Abholzung eines Waldes zu hindern, mit Bart und Lisa. Die bekennende Buddhistin kann durch Meditation eine riesige Hand herbeirufen, die euch beim Rätsellösen behilflich ist. Wie sich die Steuerung mit der Wii-FB und dem Nunchuk gestalten soll, ließ EA allerdings noch nicht verlauten.
Im Spiel besucht ihr natürlich auch die wichtigsten aus der Serie bekannten Orte, zu denen das Haus der Familie Simpson ebenso zählt wie die Duff-Brauerei. Logischerweise könnt ihr mit ebenso vielen vertrauten gelben Gesichtern rechnen. Homer hat beispielsweise die Möglichkeit, den Comicbuchverkäufer bei einem Fresswettbewerb zu schlagen. Typisch für alle Springfieldianer ist ihre Eigenschaft, sich schnell und gerne manipulieren zu lassen. Im Spiel ist das natürlich nicht anders – Marge kann beispielsweise Passanten durch ihr Megafon anschreien und sie so dazu bringen, ihr zu helfen.

CARTOON-KOST DELUXE

Vor allem die Verpflichtung der Serien-Autoren lässt uns eine bissige Parodie und abgedrehten Spielspaß erwarten. Die Grafik im Cel-Shading-Stil wirkt passenderweise wie dem Fernseher entsprungen. Angeblich hat übrigens sogar der Simpsons-Schöpfer Matt Groening höchstpersönlich einen Gastauftritt – als finaler Gegner! ■

VORSCHAU
DIE SIMPSONS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EA Games
Entwickler:	EA Games
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Um es mit typischen Ausdrücken unserer Springfielder zu sagen: auf jeden Fall mehr „Ay Caramba" als „D'oh"!

QUICK SHOT Für besonders schnelle Treffer gibt es Bonuspunkte. BILD: SEGA

KABUMM Natürlich gibt es auch fette Explosionen, Ehrensache! BILD: SEGA

FLUGABWEHR Gegen gut gepanzerte Bösewichte solltet ihr euer Gewehr auf Dauerfeuer stellen. BILD: SEGA

Ghost Squad

VIDEO AUF DVD

G|C

Ein spielerisches Drei-Gänge-Menü: Action, Action und nochmals Action.

Fakten

- Wii-Umsetzung eines Lightgun-Automaten
- Drei Missionen mit vielen Alternativrouten
- 25 freischaltbare Waffen
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Nunchuk optional nutzbar
- Kompatibel zum Wii-Zapper

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Der Wii-Lightgun-Shooter *Ghost Squad* versetzt euch in die Rolle einer Anti-Terror-Einheit und dürfte für geteilte Meinungen sorgen. Schließlich sind Grafik und Gameplay nicht wirklich zeitgemäß, Story und Dialoge erinnern an alte Chuck-Norris-Filme und zum Durchzocken braucht ihr keine Stunde. Und doch machte uns *Ghost Squad* einen Heidenspaß. Wir konnten den Shooter ausführlich anspielen und freuten uns über jeden noch so flachen Dialog und all die Logiklöcher im Spiel. Auf welche Weise schleichen sich etwa mehrere Dutzend Terroristen auf die Air Force One, um sie dann zu entführen?

GEGNERFLUT Überall verstecken sich Terroristen, manche springen auch von den Bäumen. BILD: SEGA

ACTION STATT STORY

Aber so müssen Lightgun-Shooter sein: platte Story, fette Action. Deshalb ist ja auch Chuck Norris plötzlich wieder cool. In *Ghost Squad* stürmt ihr eine Berghütte, ein Flugzeug oder ein Dschungelszenario in der beruhigenden Gewissheit, dass ihr nicht wirklich nachdenken müsst. Von überall her stürmen Gegner auf euch ein, die ihr mit dem Cursor anvisiert und mittels flinken Drucks auf die B-Taste unschädlich macht. Daneben entschärft ihr Minen, bestreitet Faust- und Messerkämpfe oder werft Granaten auf gepanzerte Gegner – dafür nutzt ihr Taste A. Nachgeladen wird, indem ihr den Cursor aus dem Bild bewegt. Das ist die Essenz von *Ghost Squad*. Natürlich gibt es in der Wii-Version jede Menge Extras, ihr könnt etwa eure Spielfigur individuell anziehen, mit Waffen ausstatten und durch erfolgreiche Missionen im Rang aufsteigen lassen. Außerdem dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten, wodurch natürlich die Zahl der Gegner erhöht wird. Der Einstieg in ein laufendes Spiel ist jederzeit möglich.

WÄHLT EUREN WEG

In den Missionen gabelt sich euer Weg hin und wieder, sodass ihr viele Durchläufe brauchen werdet, um alle Kombinationen zu erleben. Ihr entscheidet euch etwa zwischen dem Befreien von Geiseln oder dem direkten Angriff. Außerdem könnt ihr jeden Einsatz in höheren Schwierigkeitsgraden versuchen, was Baller-Fans lange an die Wii fesseln dürfte. *Ghost Squad* könnte sich also als kleine Action-Perle entpuppen, die all jene glücklich macht, die Spaß an reißerischer Action, knatternden Gewehren und Explosionen haben. Chuck Norris hätte sicher seine Freude daran. ■

VORSCHAU
GHOST SQUAD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Wer mit der extrem platten Story leben kann, dürfte mit der unterhaltsamen Nonstop-Baller-Action sicher viele spaßige Stunden erleben.

WÜRG Das glitschige Vieh nähert sich euch – da empfiehlt es sich, flott abzudrücken. BILD: CAPCOM

LICHTERLOH Dieser Zombie hätte wohl auch ohne brennende Hosen keine bessere Laune. BILD: CAPCOM

Fakten

- Mit dem neuen Wii-Zapper spielbar
- Bekannte Orte und Figuren
- Koop-Modus möglich

Resident Evil:

The Umbrella Chronicles

VIDEO AUF DVD

GC

Horch, was schlurft von draußen rein …?

AUTOR: KATHARINA REUSS

Die Zombieflut scheint kein Ende zu nehmen, die unliebsamen Gesellen strolchten erst kürzlich durchs Wii-Gehölz. In *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* bewegt ihr euch allerdings nicht mehr selbst, sondern „fahrt" durch verschiedene Abschnitte, die an Schauplätze aus vergangenen *Resident Evil*-Episoden angelehnt sind. Doch ihr bekommt nicht nur Bekanntes zu Gesicht, sondern auch neue Locations wie zum Beispiel die Geheimlabore der titelgebenden Umbrella Corporation.

AUS ALT MACH NEU

Auch bestimmte Gameplay-Elemente dürften alten Hasen bekannt vorkommen. Bei so genannten Quick-Time-Events zählt eure schnelle Auffassungsgabe, denn ihr müsst den am Bildschirm angegebenen Button so rasch wie möglich drücken, um euch aus einer gefährlichen Situation zu retten. Die routinierten Zombie-Jäger Chris Redfield und Rebecca Chambers sind natürlich auch spielbar und durchlaufen ihre Albtraumtrips für euch noch einmal. Klar dürfte sein, dass es sich nicht um 1:1-Umsetzungen der Orte handelt, sondern um leicht abgeänderte Szenarien, die auch den erfahrenen *Resident Evil*-Spielern unter euch Neues bieten. Routine bietet hingegen der Blick in die Waffenkammer – mit dem feinen Unterschied, dass euch nun unbegrenzte Munition für die Pistole zur Verfügung steht, was sich viele Spieler wohl in den alten *Resident Evil*-Teilen sehnlichst gewünscht hatten.

SCHATTENSEITEN

Bis jetzt ist die Befürchtung, dass es sich bei *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* um eine schnell langweilig werdende Ballerorgie handelt, leider noch nicht zerstreut worden. Die Grafik bekleckert sich jedenfalls (noch) nicht gerade mit Ruhm – das geht besser! Auch an der endgültigen Steuerung darf ruhig noch ein wenig gefeilt werden, um Frustrationsmomente im Keim zu ersticken und eine butterweiche Handhabung wie bei *RE4: Wii Edition* zu ermöglichen. Keine Angst haben wir hingegen, was den Gruselfaktor betrifft – die gezeigten Bilder versprechen Gänsehaut in feinster *Resident Evil*-Manier. ■

KAMMERJÄGER In Resident Evil ist es bereits Tradition, gegen zu groß geratene Insekten zu kämpfen. BILD: CAPCOM

KLINGELT'S? Diesen Speisewagen inklusive Zombie durftet ihr schon in RE Zero erkunden. BILD: CAPCOM

FEUER FREI! Munition und Heilkräuter „sammelt" ihr ein, indem ihr ganz einfach darauf schießt. BILD: CAPCOM

VORSCHAU

RE: UMBRELLA CHRONICLES

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-2
Termin:	30. November 2007
Web:	www.capcom.co.jp

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Resi-Veteranen und Lightgun-Fans schlurfen darauf zu – um auch Neulinge zu begeistern, ist noch etwas Feintuning vonnöten!

ABGEDREHT In die Achterbahnkurse lassen sich auch Sprungschanzen, Hebevorrichtungen oder Unterbrecher einbauen. BILD: LUCASARTS

FEEDBACK Eure Parkgäste verraten euch, ob euer Coaster rockt oder ein Fall für die Plastiktüte ist. BILD: LUCASARTS

PENDELSCHLAG Hier werden die Besucher einmal kopfüber gestellt, bevor die Fahrt weitergeht. BILD: LUCASARTS

AUS DEM HANDGELENK Den Neigungswinkel der einzelnen Bauteile bestimmt ihr durch Drehen der Wii-Fernbedienung. BILD: LUCASARTS

RING FREI Die Steuerung dieses Box-Minispieles ähnelt der Wii-Sports-Vorlage und bietet zudem Spezialmanöver. BILD: LUCASARTS

Thrillville Off the Rails

Achterbahn-Action bis zum Abwinken

Fakten

- Leicht zugängliche Bastelsimulation
- Story-Modus, 34 Minispiele
- 20 modifizierbare Achterbahnmodelle
- 5 Parks, 15 Themenbereiche
- Erscheint auch für DS

AUTOR: FLORIAN BRICH

Welcher Achterbahn-Konstrukteur hat nicht schon davon geträumt, sein Publikum in die Luft zu schießen, durch Glaswände zu jagen oder an Fallschirmen aus dem Waggon baumeln zu lassen? Was in der Realität nicht machbar ist, soll zum großen Trumpf von *Thrillville Off The Rails* werden. Sicher: Vom Hersteller LucasArts wäre uns eine *Star Wars*-Ankündigung für Wii noch lieber. Doch auch dieser Titel mit seinen Loopings, Korkenzieherkombinationen oder Murmelflügen verdient Beachtung. Denn hier steht nicht das Management von Frittenbuden und Co., sondern der „Whoa!"-Faktor eurer Besucher im Mittelpunkt.

APPLAUS FÜR DIE EXTREME SCHRÄGLAGE?

Thrillville Off the Rails bietet eine missionsbasierte Hintergrundgeschichte, doch den Kern des Gameplays bilden die irren Bastelmöglichkeiten, mit denen ihr euren Park zum Publikumsmagneten entwickelt. Zwanzig Achterbahnen sind im Spiel enthalten und ihr habt die Möglichkeit, deren Bauteile nach euren Vorstellungen zu verschieben. Nicht steil genug? Mit einer Drehung der Wii-FB verändert ihr prompt den Neigungswinkel. Im mittleren Abschnitt fehlt der Pepp? Ein Waggonsprung durch einen brennenden Reifen sollte für mehr Freudenschreie sorgen. Gradmesser für eure Bemühungen sind die virtuellen Parkbesucher, die im Gespräch konkrete Verbesserungsvorschläge machen. Sofern diese nach der Fahrt noch sprechen können. Denn wenn ihr es mit Sprüngen, Rampen und Kreiseldrehungen übertreibt, muss der Reinigungsdienst wieder Überstunden machen …

RUNTERKOMMEN MIT MINISPIELEN

Grafisch dürfte *Thrillville Off the Rails* gut an die Nintendo-Hardware angepasst werden. Effekte wie aufspritzendes Wasser oder Lens-Flares müssen zudem nicht hochaufgelöst sein, um euch die Achterbahnfahrten aus der Egoperspektive zu versüßen. Wenn ihr eure Besucher bei deren Ritt begleitet, hört ihr zudem das Donnern des Fahrtwindes und spürt die Erschütterungen über den FB-Rumble. Zum Ausgleich für diese Adrenalinschübe dürft ihr euch übrigens mit 34 mehrspielertauglichen Minispielen vergnügen. Unter anderem erwarten euch ein Minigolf-Parcours, ein vertikales Shoot 'em Up mit Panzern und ein heiteres Roboter-Boxen, dessen Steuerung mit der Nunchuk-FB-Kombo sehr fesselnd ausgefallen ist. Was wir ingesamt von dem Spiel auf der GC gesehen haben, war sehr ordentlich. ■

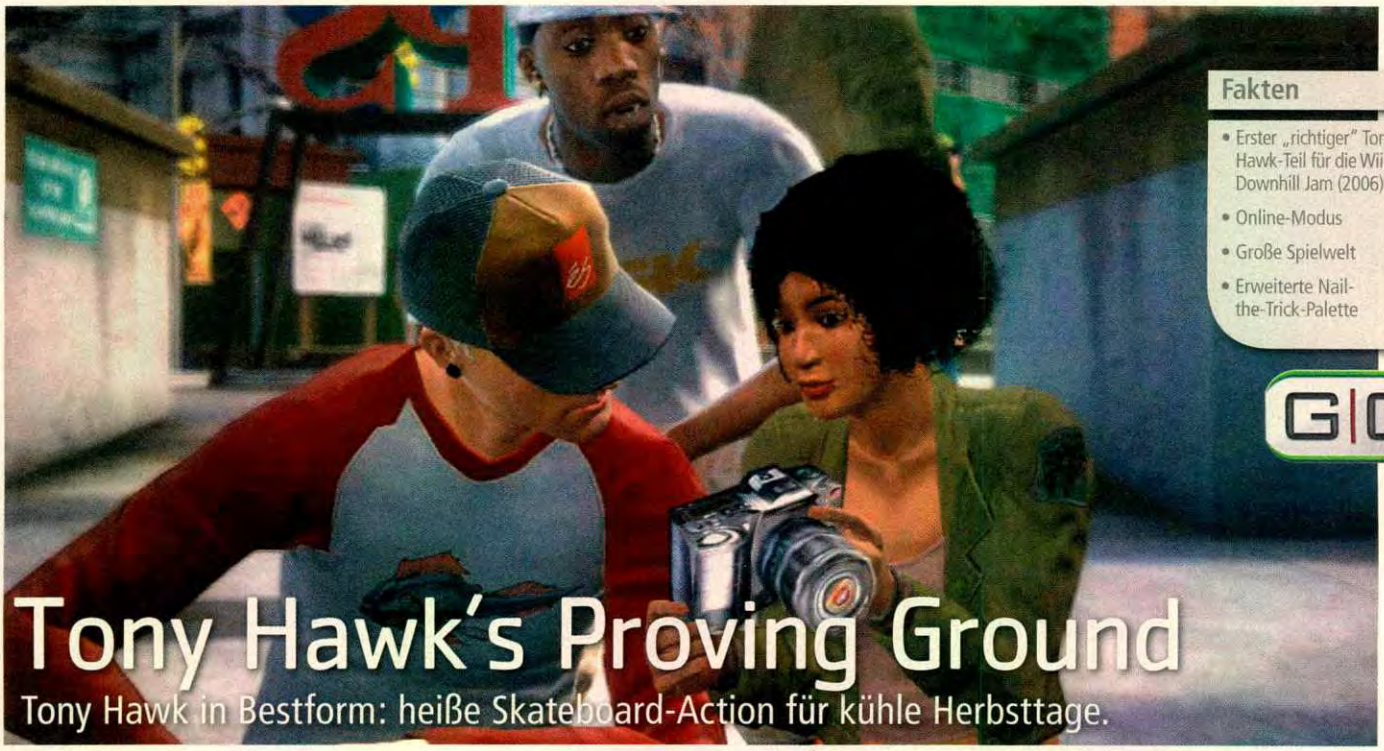
VORSCHAU

THRILLVILLE O.T.R.

Genre:	Simulation
Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Frontier (Wii), DC Studios (DS)
Spieler:	1-?
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.lucasarts.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Diese witzige Simulation gilt seit der E3 als Geheimtipp. Euch erwartet ein nettes Paket mit guter Steuerung und vielen Minispielen.



Tony Hawk's Proving Ground

Tony Hawk in Bestform: heiße Skateboard-Action für kühle Herbsttage.

Fakten

- Erster „richtiger" Tony-Hawk-Teil für die Wii nach Downhill Jam (2006)
- Online-Modus
- Große Spielwelt
- Erweiterte Nail-the-Trick-Palette

G|C

AUTOR: DAVID MARTIN

Frische Ideen, mehr Freiheit und eine aufpolierte Grafik – das alles verspricht Publisher Activision für *Tony Hawk's Proving Ground*, der bereits neunten Trendportsimulation um die Skateboard-Legende Tony Hawk. Während ihr in *Downhill Jam* in waghalsiger Geschwindigkeit steile Pisten herunterbrettert, orientiert sich *Proving Ground* an den Wurzeln der Serie und zaubert ein waschechtes Rollbrett-Spektakel auf den Fernseher.

ZWEI ACHSEN UND VIER ROLLEN

Getreu dem Motto „Mach's dir selbst" gestaltet ihr zu Beginn euren eigenen Charakter. Allerdings bestimmt ihr nicht nur das äußere Erscheinungsbild, sondern legt auch den Stil eures Akrobaten fest, was sich entsprechend auf dessen fahrerische Eigenschaften auswirkt. Danach kann der Spaß auch schon losgehen: Wie aus den Vorgängern bekannt, erkundet ihr auf eigenen Rollen verschiedene Schauplätze, darunter Baltimore, Philadelphia und Washington D.C. Eine durchgeknallte Story, die auch gleichzeitig den Mittelpunkt des Spiels darstellt, hält euch dabei stets mit unterhaltsamen Aufgaben auf Trab.

WUNDERBAR ALS VIDEOSTAR?

Neben dem obligatorischen Level-Baukasten wartet auf den angehenden Skateboard-Profi erstmals ein ausgeklügelter Video-Editor. Damit lassen sich halsbrecherische Tricks aufnehmen, mit vielseitigen Tools bearbeiten und schließlich auch abspielen. Seien es Zeitlupen- oder Spezialeffekte, eurer künstlerischen Freiheit sind keine Grenzen gesetzt. Fortgeschrittene Spieler setzen sich durch die in Zeitlupe gehaltenen Nail-the-Trick-Manöver perfekt in Szene. *Proving Ground* erweitert die aus dem Vorgänger bekannte Trick-Palette um Nail the Grabs und Nail the Manuals. Darüber hinaus richtet ihr eine individuell gestaltbare Skater-Lounge ein. Hier kann euer Skater beweisen, dass er es wirklich drauf hat. Jederzeit könnt ihr vom Offline-Spiel in den Online-Modus wechseln und zeigt dem Rest der Welt, wer die höchsten Sprünge und die gefährlichsten Tricks beherrscht. Der Titel ist für Herbst dieses Jahres angekündigt. Bis es jedoch so weit ist, können sich Fans inzwischen mit *Downhill Jam* warmfahren. ■

VORSCHAU
TONY HAWK'S P.G.

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Spieler:	1-?
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank Online-Modi, einer vielversprechenden Story und der großen Freiheit könnte uns mit Proving Ground der beste Teil der Serie bevorstehen.

SLIDE Nahezu jedes Geländer kann in Proving Ground für gefährliche Tricks genutzt werden. BILD: ACTIVISION

WEITSPRUNG Ein Treppenset aus sieben Stufen springt ein Profi-Skater in Proving Ground fast aus dem Stand herunter. BILD: ACTIVISION

AUF DIE Wii Die Tony-Portierung läuft derzeit bei den Entwicklern auf Hochtouren. BILD: N-ZONE

SUCHBILD Könnt ihr die Drohne erkennen, die euch oben in der Mitte Rückendeckung gibt? BILD: VIVENDI GAMES

ENGPASS Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich geformt. BILD: VIVENDI GAMES

Fakten

- Erschien ursprünglich für Xbox Live Arcade
- Erscheint auch für DS
- Auch mit Classic-Controller spielbar
- Mehrspieler- und Onlinemodi
- Connectivity zur DS-Version

VIDEO AUF DVD

G|C

Geometry Wars: Galaxies

In diesem Universum wird bis zur Reizüberflutung geballert.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Retro ist in! Das zeigt nicht nur die Virtual Console, sondern auch *Geometry Wars: Galaxies*, das ganz einfach funktioniert und dennoch extrem fordert. Darin ballert ihr mit einem kleinen Raumschiff Unmengen an Gegnern ab, die sich euch von allen Seiten nähern. Gut, dass die Feuerrichtung unabhängig von der Bewegung des Schiffs ist. Da die Wii-Controller nur einen Stick haben, zielt ihr mittels Pointer-Funktion. Ein Laser zeigt an, in welche Richtung ihr schießt.

EIN FEUERWERK AN EFFEKTEN

Grafisch ist der Titel anfangs extrem schlicht, aber das ist nur die Ruhe vor dem Sturm. Die Explosionen und Waffeneffekte suchen ihresgleichen und nach einigen Spielminuten wird es schwer, im Effektfeuerwerk das eigene Schiff zu erkennen. Genau daraus bezieht der Titel seinen Reiz. Trotz der Massen an Gegnern und Effekten ist es immer noch möglich, weiterzukommen – man braucht nur genug Konzentration. Es fällt nicht schwer, sich da in einen kleinen Rausch zu spielen. Im Vergleich zur Xbox-360-Version ist *Geometry Wars: Galaxies* deutlich umfangreicher und kommt mit 60 verschiedenen Levels – darunter auch Bossfights – daher. Diese sind zum Teil acht- oder dreieckig, beinhalten verschiedenste Gegner oder werden von schwarzen Löchern durcheinandergewirbelt. Neu ist außerdem eine Drohne, die eurem Schiff ständig folgt. Je besser ihr abschneidet, desto mehr Einstellungsmöglichkeiten habt ihr für diesen kleinen Helfer. Schlau ist es etwa, die Drohne stets in die entgegengesetzte Richtung eurer Waffe feuern zu lassen. Das hält euch den Rücken frei.

DIE SCHLACHT TOBT AUCH ONLINE

Außerdem gibt es einen kooperativen Zweispielermodus und sogar einen Online-Modus. Beides konnten wir jedoch leider nicht ausprobieren. Zudem wirkte die Laser-Zielvorrichtung bei unseren Testrunden noch zu unscheinbar. In der Hektik des Gefechts wussten wir nicht immer, wohin wir genau schießen. Dennoch machte das Spiel jetzt schon Spaß und bis zum Release Ende des Jahres wird sicher noch etwas Feinschliff am Titel betrieben. Arcade-Freunde dürfen sich auf ein knallhartes und motivierendes Action-Feuerwerk freuen – im wahrsten Sinne des Wortes! ■

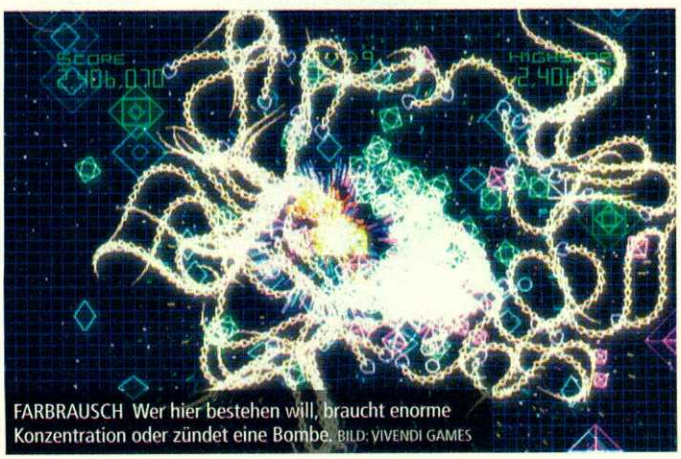
VORSCHAU

GEOMETRY WARS: GALAXIES

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Kuju / Bizarre Creations
Spieler:	1-?
Termin:	Ende 2007
Web:	www.sierra.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Dank fesselndem Gameplay und knackigem Schwierigkeitsgrad könnte Geometry Wars: Galaxies ein Fest für Arcade-Fans werden.


FARBRAUSCH Wer hier bestehen will, braucht enorme Konzentration oder zündet eine Bombe. BILD: VIVENDI GAMES

OHNE AUSWEG Passt auf, nicht in eine Ecke gedrängt zu werden. BILD: VIVENDI GAMES

PETRI HEIL Früher angelten die Sims höchstens zum Spaß in ihren teuren Design-Aquarien. Jetzt hängt ihr Überleben davon ab. BILD: EA

Fakten

- Ihr stellt eine Crew aus verschiedenen Sims zusammen
- Möbel, Unterkünfte und Kleidung sind frei gestaltbar
- Viele Umgebungen erkundbar
- Ohne Altersbeschränkung freigegeben

BLATT AUF BLATT Diese Sims bauen sich gerade eine Unterkunft. BILD: EA

BEEINDRUCKEND Dieser Sim hat offenkundig einen alten Tempel gefunden. BILD: EA

Die Sims 2: Gestrandet

Ich bin ein Sim – holt mich hier raus!

AUTOR: KATHARINA REUSS

Bis jetzt hatten es eure Sims richtig gut – ihr habt sie erschaffen, mit individuellen Eigenschaften ausgestattet und in schicke, selbst gezimmerte Häuser ziehen lassen. Öffnete man den Kühlschrank, konnte man stets sicher sein, dort einen leckeren Imbiss vorzufinden. Doch EA setzt der zivilisierten Langeweile jetzt ein Ende!

GESTRANDET

Euren armen Sim hat es auf eine einsame Insel verschlagen. Dort findet er statt Fertighäusern wilde Tiere und urtümliche Höhlen vor. Unsere verwöhnten Sims denken natürlich sofort ans Essen – nur wo sollen die Leckereien herkommen? Sieht so aus, als ob eine andere Nahrungsquelle neben Kühlschrank und Pizzabote aufgetan werden muss. Ihr seid zum Glück nicht völlig auf euch alleine gestellt, sondern dürft eine Survival-Crew zusammenstellen. Je nach euren Wünschen zählen Ärzte, Automechaniker oder Musiker zu eurem Team. Jeder von ihnen hat bestimmte Fähigkeiten, die ihr euch beim Kampf ums Überleben zunutze macht. Hierbei dient euch die Wii-FB als hilfreiches Utensil. Wir vermuten, dass die Steuerung der von *Die Sims 2: Haustiere* ähneln wird. Mit hoher Wahrscheinlichkeit dürft ihr wieder selbst Hand an euren Sim legen und ihn direkt steuern.

ROBINSON CRUSOE

Habt ihr eure Sims mit Nahrung und Wasser versorgt, wünschen sie sich ein festes Dach über dem Kopf. Durch selbst gebastelte Werkzeuge erweitert ihr die Möglichkeiten, die den Gestrandeten zur Verfügung stehen. So habt ihr die Möglichkeit, die Kleidung eurer Sims zu verändern, Schätze zu heben oder einfach Muscheln zu sammeln.
Gefällt es euch partout nicht auf dem einsamen Eiland, forscht ihr nach einem Ausweg zurück ins die gepflegte Sim-Zivilisation. Wer gerne im Urwalddickicht haust, der baut sich nach und nach ein komfortables Leben als Aussteiger auf. Nebenbei gibt es vielfältige Landschaften zu entdecken, wie zum Beispiel einen sonnigen Strand, eine idyllische Lagune oder den obligatorischen Dschungel.
EA schielt auf die zahlreichen Sims-Spieler und hat erfreulicherweise das Konzept spürbar verändert. So weht nun ein frischer Urwald-Wind durch die zum Teil schon angestaubte *Sims*-Spielmechanik. Hoffentlich unterscheidet sich *Die Sims 2: Gestrandet* von gewohnten *Sims*-Teilen – das ungewöhnliche Setting bietet zumindest eine hinreichende Anzahl neuer Ideen. ■

» Habt ihr eure Sims mit Nahrung versorgt, wünschen sie sich ein festes Dach über dem Kopf. «

VORSCHAU
DIE SIMS 2: GESTRANDET

Genre:	Simulation
Hersteller:	EA
Entwickler:	Maxis
Spieler:	1-2
Termin:	25. Oktober 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Hoffentlich befällt den Sims-Zögling kein Tropenfieber. Wenn die Umsetzung stimmt, ist alles im grünen Bereich.

Fakten

- 3 Speicherplätze
- Soundtrack von Yoko Shimomura
- Echtzeit-Strategie-Kämpfe
- 24 Kapitel

JÄGER & SAMMLER Zur Rohstoffversorgung sammeln eure Arbeiter Beeren von Bäumen. BILD: NZONE

VIDEO AUF DVD

GC

Heroes of Mana

Ergreifende Echtzeit-Strategie-Schlachten im Mana-Universum

AUTOR: MAIK KOCH

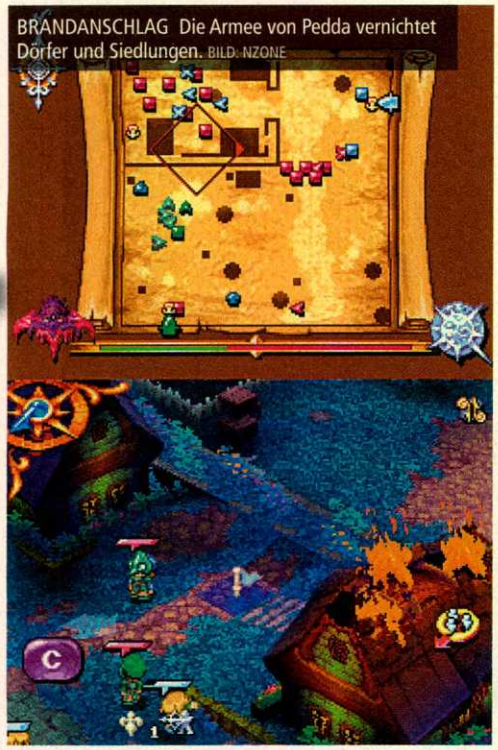
Roget aus Pedda und seine Kameraden befinden sich auf einem Erkundungsflug nach Ferolia, als plötzlich ihr Luftschiff von feindlichen Truppen abgeschossen wird. Auf offenem Feld müssen sie sich von nun an allein nach Ferolia durchschlagen. Doch irgendetwas ist faul an der ganzen Geschichte – Roget und seine Gefährten werden Zeugen der Gräueltaten der Armee von Pedda. Und auf einmal ist alles klar: Sie wurden von ihren Vorgesetzten ins Verderben geschickt, damit diese alle Macht an sich reißen können. Während die Freunde unterwegs waren, wurde die Stadt Ferolia von den Soldaten von Pedda besetzt, um der Weltherrschaft Peddas einen Schritt näher zu kommen.

AUFBAUELEMENTE

Nichts ist, wie es scheint. Statt eines Rollenspiels erwarten euch in *Heroes of Mana* sehr gut inszenierte Echtzeit-Strategie-Kämpfe. Der zentrale Punkt für den Aufbau eurer Armee ist euer Luftschiff. Dieses dockt an einem der Ankerpunkte auf dem dreidimensionalen Spielbrett an. Durch die punktgenaue Touchscreen-Steuerung verliert ihr in *Heroes of Mana* nie die Kontrolle. Ihr steuert das Strategiegeschehen, indem ihr mit dem Stylus auf den Bildschirm tippt, um eure Figuren in den Kampf zu schicken. Eine Basis in eurem Luftschiff errichtet ihr dadurch, dass ihr es anwählt und euch für verschiedene kleine Einrichtungen, wie eine Anlage zur Ausbildung von Arbeitern oder Kriegern, entscheidet. Später habt ihr zudem noch die Möglichkeit, ein sogenanntes „Healing House" zu errichten. Diese Einrichtung bewirkt, dass alle eure um das Luftschiff versammelten Einheiten geheilt werden.

AM TAKTIK-TISCH

In typischer RTS-Manier baut ihr je nach Mission zunächst eine Ausbildungsstätte für Arbeiter, die für euch auf



BRANDANSCHLAG Die Armee von Pedda vernichtet Dörfer und Siedlungen. BILD: NZONE

IM LUFTSCHIFF Kleine Gebäude und Einrichtungen sichern euren Truppennachschub. BILD: NZONE

Rohstoffsuche gehen. Ihr benötigt die Ressourcen, um weitere Gebäude oder verschiedene Kampfeinheiten zu bilden. Gehen die Rohstoffe auf dem Spielfeld zur Neige, dann löst ihr einfach den Anker eures Luftschiffes und sucht auf der Karte nach neuen Gütern nahe einer anderen Anlegestelle. Das gut ausbalancierte Kampfsystem des Spiels wird euch zu Beginn durch eine kleine Grafik erläutert. Habt ihr eine schlagkräftige Armee aufgebaut, dann dürft ihr zum Angriff übergehen. Dafür befehligt ihr einzelne Einheiten oder gar eine ganze Gruppe über das Schlachtfeld. Um mehrere Figuren auszuwählen, zieht ihr einfach mit dem Stylus einen Kreis um die gewünschte Bande und schickt diese mit einem Klick in die Schlacht. Leider wird die Gruppierung sofort aufgehoben, nachdem ihr eine andere Einheit anwählt.

SAUBERE PRÄSENTATION

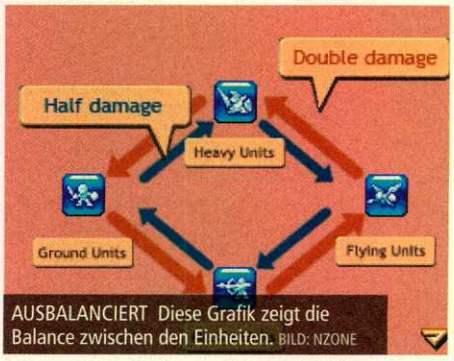
Bis auf ein paar schwarze Flächen in den Dialogen und neben dem Spielfeld sieht der Rest des Spiels richtig gut aus.

Das sehr gute Zusammenspiel aus 2D- und 3D-Elementen macht das Spiel zu einem grafischen Highlight auf dem DS. Die Figuren sind im typischen Mana-Stil gehalten und versprühen sofort den gewohnt liebevollen Charme der *World of Mana*-Serie. Den Soundtrack zum Spiel liefert die Komponistin der *Kingdom Hearts*-Serie, Yoko Shimomura.

» Das sehr gute Zusammenspiel aus 2D- und 3D-Elemente macht das Spiel zu einem grafischen Highlight auf dem DS. «

Die stimmungsvolle Hintergrundmusik rundet unseren sehr guten Ersteindruck von *Heroes of Mana* ab. Der leckere Titel erscheint übrigens schon am 14. September in Deutschland. ■

GEZEICHNET Ihr zieht mit dem Stift einen Kreis, um eure Einheiten zu gruppieren. BILD: NZONE



AUSBALANCIERT Diese Grafik zeigt die Balance zwischen den Einheiten. BILD: NZONE

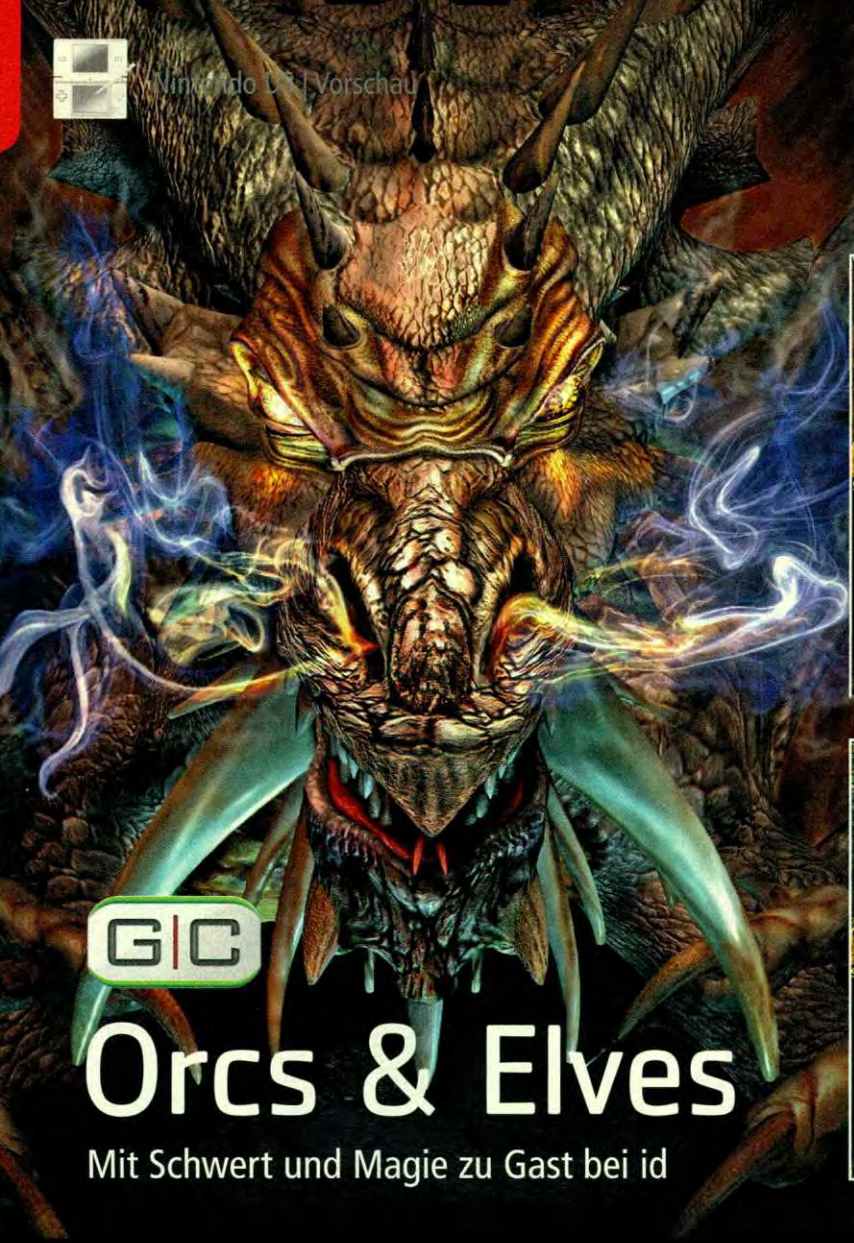
VORSCHAU

HEROES OF MANA

Genre:	Strategie
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1-2
Termin:	1-2
Web:	www.square-enix.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Brillante Präsentation und geniale Steuerung machen richtig Lust auf die bunten Echtzeit-Schlachten.



UMZINGELT Die Gegner sind alles andere als dumm. BILD: EA

SHOPPING Beim Einkaufen wird der Stylus genutzt. BILD: EA

BRENZLIG Mit Magie heizt ihr den Monstern ein. BILD: EA

LABERSTOCK Euer Zauberstab kann sprechen. BILD: EA

GC

Orcs & Elves

Mit Schwert und Magie zu Gast bei id

AUTOR: FLORIAN BRICH

Noch vor der Games Convention kündigte id Software an, dass das Mobiltelefonspiel *Orcs & Elves* demnächst auch für den Nintendo DS erhältlich sein wird. Der Hersteller Electronic Arts bestätigte dies prompt und machte bei der Gelegenheit noch offiziell, dass der Nachfolger *Orcs & Elves II* für Mobiltelefone in Entwicklung ist. *Orcs & Elves DS* ist ein rundenbasiertes Fantasyabenteuer, bei dem ihr aus der Egoperspektive durch eine komplexe Zwergenburg stapft, um einer bösen Hexe den Garaus zu machen. Sprich: Das Ganze ist letztlich biedere Rollenspiel-Hausmannskost mit Monstern, Schatztruhen und Geheimgängen, bei der EA nicht viel falsch machen kann. Im Gegenteil: Die Handy-Variante (mehr dazu unter www.orcsandelves.com), die im Umfeld der GC 2006 ins Rennen ging, wurde mehrfach ausgezeichnet – was dem Einstieg von EA Mobile in dieses Geschäft sehr geholfen hat.

Fakten

- Zugbasiertes RPG aus der Egoperspektive
- 12 Dungeons, 13 Waffen
- Von John Carmack entwickelte DS-3D-Engine
- Drei Schwierigkeitsgrade, Minigames & Sidequests

DER ENGINE-GOTT BERÜHRTE DEN DS

Der Erfolg von *Orcs & Elves* hängt weder von der Hintergrundgeschichte noch von einzelnen Spielelementen wie zum Beispiel dem sprechenden Zauberstab ab. Entscheidend wird sein, was John „When it's done" Carmack für Grafikmöglichkeiten aus den DS-Chips rausgepresst hat. Herr Carmack gilt als der Revolutionär des Ego-Shooter-Genres und eine Auflistung seiner wichtigsten Titel erspare ich mir schon deshalb, weil in Deutschland gut die Hälfte davon auf dem Index steht. Dieser Mann lässt schon mal eine Rollbahn auf einem Flughafen sperren, um seinen Ferrari voll ausfahren zu können, und begibt sich teils monatelang in völlige Abgeschiedenheit, um die passende 3D-Engine für eine bestimmte Hardware auszutüfteln. Danach erklärt er dann seiner id-Truppe, was für mysteriöse Routinen er erschaffen hat, und die Fountainhead-Entwickler dürfen im Fall von *Orcs & Elves DS* das eigentliche Spiel integrieren.

KLASSIKER MIT LANGZEITWIRKUNG

Die ersten Impressionen von *Orcs & Elves DS* lassen darauf schließen, dass der Titel sehr farbenfroh ausfallen wird. Zudem soll die Carmack-Engine nicht nur hübsch animierte Monster durch die Kulissen spuken lassen, sondern auch noch genügend Speicher für fette Soundeffekte und eine intelligente Einbindung des berührungsempfindlichen Bildschirmes freihalten. Das Gameplay dürfte dank einer übersichtlichen Charakterentwicklung und der Order „Hau die Unholde weg" auch für Anfänger geeignet sein. Der Befürchtung, dass Drachenhöhle und Katakomben schon nach wenigen Stunden „durchgeputzt" sind, beugt EA derweil mit der Bekanntgabe von drei Schwierigkeitsgraden und vielen Geheimnissen vor. ■

VORSCHAU

ORCS & ELVES DS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	id Software / Fountainhead
Spieler:	1
Termin:	November 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Wucht des Spiels hängt davon ab, was man aus dem DS holt. EA braucht jedenfalls DS-Titel und dieses traditionelle RPG ganz besonders.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Endlich! Der Erscheinungstermin für Super Mario Galaxy steht fest. Der Titel erscheint am 16. November 2007 in Deutschland. Um die Wartezeit zu verkürzen, landet der Power-Klempner mit *Super Paper Mario* in diesem Monat auf der Wii. Ihr lest den Test ab Seite 52. Außerdem haben wir schon mal Hand an *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* gelegt und schildern euch ab Seite 18 unsere Eindrücke.

Wii	SUPER MARIO GALAXY	16. November 2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO KART WII	2008	FUN-RACER
Wii	SUPER PAPER MARIO	14. September 2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	Mario Party DS	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT

SUPER SMASH BROS.

Hersteller: Nintendo

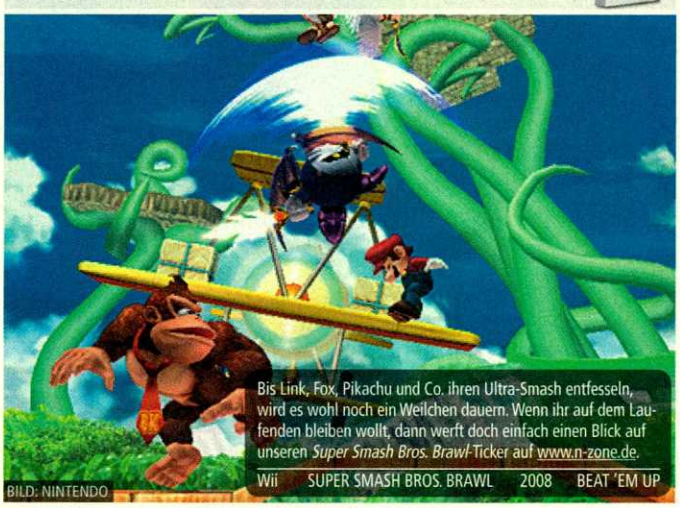


BILD: NINTENDO

Bis Link, Fox, Pikachu und Co. ihren Ultra-Smash entfesseln, wird es wohl noch ein Weilchen dauern. Wenn ihr auf dem Laufenden bleiben wollt, dann werft doch einfach einen Blick auf unseren *Super Smash Bros. Brawl*-Ticker auf www.n-zone.de.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2008	BEAT 'EM UP

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Zum ersten Mal wird in *Pokémon Battle Revolution* die kabellose Verbindung zwischen Wii und DS genutzt. Jedes Pokémon, das ihr in *Diamond* oder *Pearl* großgezogen habt, könnt ihr auch in *Battle Revolution* in den Kampf schicken. Einen genauen Termin für unsere Breiten gibt es allerdings noch nicht.

Wii	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2	2008	ACTION-ADVENTURE

METROID PRIME

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Mit *Metroid Prime 3: Corruption* endet die *Prime*-Trilogie. Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit wurde das Weltraumspektakel endlich fertig gestellt. Die Steuerung wird ein Meilenstein im Konsolen-FPS-Genre. Am 27.August erscheint der Top-Titel in den USA und wir präsentieren euch den Importtest bereits in der nächsten N-ZONE.

Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	26. OKTOBER 2007	ACTION-ADVENTURE

MYSIMS

Hersteller: Electronic Arts

BILD: ELECTRONIC ARTS

Mit *MySims* erlebt ihr ein virtuelles Familienleben mit allen Höhen und Tiefen. Ab dem 20. September geht es auf dem DS und der Wii los! Ihr gründet eine Familie, baut ein kleines Häuschen und genießt euer Glück in vollen Zügen. Das Leben kann so einfach sein …

Wii	MYSIMS	20. September 2007	SIMULATION
DS	MYSIMS	20. September 2007	SIMULATION

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

BILD: SQUARE ENIX

Hartnäckig hielt sich die Informationsflaute zu *Crystal Bearers* und *Ring of Fates* aufrecht. Seit Ende Juli steht das GBA-Remake *Final Fantasy VI Advance* in den Läden und hilft euch, die Wartezeit zu überbrücken.

Wii	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES	UNBEKANNT	STRATEGIE
DS	FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY IV	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 19. Oktober 2007
Genre: Action-Adventure

Nicht mehr lange und ihr begebt euch erneut mit Link auf Seereise. Der Titel hat uns im Importtest schon überzeugt.

GHOST SQUAD

BILD: SEGA

Hersteller: SEGA
Termin: Herbst 2007
Genre: Lightgun-Shooter

Angespielt: Wenn schon nicht grafisch, so lässt es der Shooter wenigstens spielerisch krachen. Lest mehr auf Seite 34.

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Super Smash Bros. Brawl	8
2	Neu	Mario Kart Wii	1
3	[2]	Super Mario Galaxy	8
4	[5]	Metroid Prime 3: Corruption	8
5	[4]	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	2

NINTENDO DS

BILD: SQUARE ENIX

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	13
2	[5]	F. F. Crystal Chronicles: Ring of Fates	16
3	Neu	Mario Party DS	1
4	[7]	Mario & Sonic at the Olympic Games	5
5	Neu	Heroes of Mana	1

Termine Die kommenden Spiele für Wii und DS

Wii

September

Alien Syndrome	07. September
Impossible Mission	September
Könige der Wellen	20. September
MySims	20. September
Ratatouille	21. September
Super Paper Mario	14. September
Williams Pinball	September

Oktober

Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Oktober
Brothers in Arms: Double Time	Oktober
Metroid Prime 3: Corruption	26. Oktober
NBA Live 08	11. Oktober

November

Crash of the Titans	November
Cruis'n	November
Der Goldene Kompass	November
Ferrari Challenge	30. November
Jenga	November
Mein Wortschatz-Coach	November
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	30. November
Super Mario Galaxy	16. November
The Simpsons Game	November
Need for Speed ProStreet	November

Highlights 2007

Battalion Wars 2	2007
Die Sims 2: Verschollen	4. Quartal
FIFA 08	4. Quartal
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Weihnachten
NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
Pokémon Battle Revolution	4. Quartal
Tomb Raider Anniversary	4. Quartal
Tony Hawk's Proving Ground	4. Quartal
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	4. Quartal

Nintendo DS

September

Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	14. September
Heroes of Mana	14. September
Jam Sessions	September
MySims	20. September
Ratatouille	21. September
Sonic Rush Adventure	September
Steel Horizon	September

Oktober

Abenteuer auf dem Reiterhof: Wiedersehen im Tal	Oktober
Abenteuer auf der Delphininsel	Oktober
Panzer Tactics DS	Oktober
Sophies Freunde: Kochspaß	Oktober
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	Oktober
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	19. Oktober
Vision Training	Oktober

November

Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	30. November
Ferrari Challenge	November
Könige der Wellen	22. November
Mein Wortschatz-Coach	November

Highlights 2007

DK Jungle Climber	4. Quartal
Drawn to Life	4. Quartal
Geometry Wars: Galaxies	4. Quartal
Mario Party DS	4. Quartal
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Weihnachten
Warhammer 40,000: Squad Command	4. Quartal

Super Mario Galaxy (Wii)
Termin: 16. November BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Termin: 19. Oktober BILD: N-ZONE

Metroid Prime 3: Corruption
Termin: 26. Oktober BILD: NINTENDO

Charts Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Party 8	2
2	3	Wii Play	8
3	Neu	Big Brain Academy für Wii	1
4	2	Mario Strikers Charged Football	3
5	6	Resident Evil 4 Wii Edition	2
6	4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	8
7	8	Wario Ware: Smooth Moves	8
8	Neu	Trauma Center: Second Opinion	1
9	Neu	Harry Potter und der Orden des Phönix	1
10	Neu	Transformers: The Game	1

LESER-CHARTS

Wenn am 14. September *Super Paper Mario* für die Wii erscheint, dürften die Leser-Charts Zuwachs bekommen. An Erfolg mangelt es Mario bislang aber nicht: Zwei Platzierungen für den italienischen Klempner sind rekordverdächtig.

Platz	*	Titel	Monate
1	4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	8
2	WE	Wii Sports	7
3	1	Mario Strikers Charged Football	3
4	3	Resident Evil 4 Wii Edition	2
5	2	Mario Party 8	3

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Pokémon Diamant-Edition	1
2	Neu	Pokémon Perl-Edition	1
3	8	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	2
4	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	15
5	Neu	Die Siedler	1
6	Neu	Horsez: Abenteuer auf dem Reiterhof	1
7	Neu	Harry Potter und der Orden des Phönix	1
8	3	Animal Crossing: Wild World	15
9	6	Diddy Kong Racing DS	4
10	WE	Nintendogs: Labrador & Friends	15

LESER-CHARTS

Der Blick auf die Leser-Hitlisten zeigt sehr deutlich, dass euer Fokus auf wenigen Spielen liegt, die dafür umso länger an den Bildschirm fesseln. Die *Diamant-* und *Perl*-Edition von *Pokémon* dürfte ebenfalls lange in den Charts bleiben.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart DS	19
2	Neu	Pokémon Diamant-/Perl-Edition	1
3	2	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	14
4	4	New Super Mario Bros.	12
5	Neu	Final Fantasy III	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: BANDAI

Platz	*	Titel	System
1	Neu	SD Gundam G Generation: Cross Drive	DS
2	Neu	Mario Party 8	Wii
3	Neu	Donkey Kong Jungle Climber	DS
4	WE	Wii Sports	Wii
5	4	Wii Play	Wii

USA-CHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	System
1	1	Pokémon Diamond	DS
2	2	Pokémon Pearl	DS
3	3	Mario Party 8	Wii
4	Neu	More Brain Training in Minutes A Day	DS
5	4	Wii Play	Wii

*Platzierung im Vormonat

Mitmachen! SMS schreiben und gewinnen! | **Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96**

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Heatseeker	04/07		78%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%

BEAT'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%

ACTION-ADVENTURE
The L. of Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

RENNSPIEL
Excite Truck BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

FINAL FANTASY III (DS)

Trotz kleiner Story-Schwächen ist *Final Fantasy III* für Nintendo DS ein schön aufpoliertes RPG-Epos, das ich häppchenweise genießen kann.

BIG BRAIN ACADEMY FÜR WII

Sogar an meiner Geburtstagsparty wurde die Wii-FB herumgereicht – am Ende lag „Team Sofa" im IQ-Wettstreit meilenweit vor „Team Stehplatz".

POKÉMON DIAMANT-EDITION (DS)

Ich bin als raffgieriger Trainer in Sinnoh unterwegs, um possierliche Monster in enge Plastikbälle zu stopfen – hoffentlich greift der WWF da nicht ein!

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

Endlich habe ich Zeit für dieses Action-Meisterwerk gefunden und bin bestens unterhalten. Doof nur, dass ich grad ohne Munition im belagerten Haus festhänge.

Alle DS-Spiele im Überblick

Welches Nintendo-DS-Spiel wurde in welcher N-ZONE wie bewertet?

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Dead 'n' Furious	07/07	61%	60%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Final Fantasy Fables Chocobo Tales	07/07	69%	66%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07	55%	58%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Impossible Mission	09/07		48%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
Triff die Robinsons!	06/07	56%	64%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Guilty Gear Dust Strikers	09/07	64%	62%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Diner Dash	07/07	59%	57%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Picross DS	07/07	83%	85%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Vegas Casino High 5!	06/07		60%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Bubble Bobble Double Shot	06/07	68%	54%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Shrek der Dritte	09/07	68%	67%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07	51%	42%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%

FORTSETZUNG RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Shrek Smash 'n' Crash Racing	06/07	50%	55%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Final Fantasy III	06/07		83%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Dogz	06/07	50%	57%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%
Pony Friends	07/07		66%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actua Pool	05/07	60%	63%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Die Siedler	08/07	Keine Kaufempf.	
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Schach	06/07	74%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

ACTION-REFERENZ
Star Wars Rogue Squadron III BILD: N-ZONE

SPORT-REFERENZ
Madden NFL 2005 BILD: ELECTRONIC ARTS

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	05/03	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%

EGO-SHOOTER-REFERENZ
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE

TRENDSPORT-REFERENZ
SSX On Tour BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Holla die Waldfee! Die letzte N-ZONE befindet sich im Druck, aber trotzdem tut sich einiges in der Redaktion: Sebastian schlägt sich in Paris mit den Chaos-Karnickeln aus *Rayman Raving Rabbids 2* herum, kehrt am nächsten Tag ins Büro zurück und begrüßt uns mit einem herzlichen „WAAAAAAH!". Neben diesen seltsamen Marotten bringt er auch ein Erinnerungsfoto aus der Franzosen-Metropole mit. Fehlt bloß noch ein durchgeknallter Mümmelmann auf dem Bild!

Zweite Woche

Frauen-Power bei der N-ZONE: Mit Katharina Reuß begrüßen wir die erste Praktikantin in der Redaktion. Durch ihre Liebe zu deftiger Rockmusik bringt sie die idealen Voraussetzungen mit, um *DK: Bongo Blast* zu testen. Nach drei Tagen Dauertrommeln klagt sie über Schmerzen im Handgelenk. Zum Abklingen der Symptome nimmt sie ganz entspannt den DS-Stylus in die Hand. Hach, das tut gut!

Dritte Woche

Christoph gönnt sich ein verlängertes Geburtstagswochenende, lädt einige Freunde ein und zelebriert sein neues Schnapszahl-Alter mit Sekt, Schweinelendchen, Salat und Sport – *Wii Sports*. Nintendo hat an diesem Abend acht neue Kunden gewonnen – und die N-ZONE acht neue Leser!

Vierte Woche

Raus aus Fürth, ab nach Leipzig: Florian macht den Anfang und fährt mit vollem Laptop-Akku und vollem Terminplan zur Games Convention – leider in einem ebenso vollen Zug. Christoph, Sebastian und David tüfteln derweil noch am Heft und stellen die letzten Vor-GC-News auf www.n-zone.de. Einen Tag darauf ist das Team komplett vor Ort. Was wir in Leipzig gesehen und erlebt haben, das lest ihr weiter vorne in dieser N-ZONE.

HALLOOO? JEMAND DA? Während die Redakteure auf der Games Convention weilen, schreiben die Wii-Maskottchen unsere Texte von selbst. Dankeschön! BILD: KLAUDIA SOWKA

FLORIAN BRICH
36, Redakteur

... wollte eigentlich bei *Boogie* den Tanzbär hinlegen, wurde aber durch die stockenden Animationsübergänge abgeschreckt.

CD-TIPP:
Dixie Chicks:
Taking the Long Way

CHRISTOPH KRAUS
22, Volontär

... bedankt sich beim Praxis-Team Dr. med. dent. Stephanie Roth für die schmerzarme Eliminierung seiner Weisheitsbeißerchen.

SCHLEMMER-TIPP:
Kartoffelbrei
(essen mit Strohhalm!)

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... investierte einige Stunden in das Fantasy Filmfest. Als sein alter und neuer Lieblingsregisseur entpuppte sich der Koreaner Chan-wook Park.

KINO-TIPP:
I'm a Cyborg,
But That's OK

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

... hat auf der Sommerrodelbahn in Pottenstein verzweifelt versucht, die Schallmauer zu durchbrechen, scheiterte aber zum wiederholten Mal an Mutter mit Kind – Mist!

DVD-TIPP:
Dr. House – Season 1

ROLAND AUSTINAT
37, US-Korrespondent

... ist seit wenigen Wochen endlich stolzer Besitzer einer Wii und einer PlayStation 3 – die beide noch in ihren Kartons ruhen. Zu viele Artikel, zu wenig Zeit.

CD-TIPP: Heathrow – Say it like you mean it

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

... wünscht sich Fahrradwerkstätten, die auch nach 20 Uhr noch geöffnet haben. Und *LittleBigPlanet* (PS3). Und einen Lottogewinn.

CD-TIPP:
My Chemical Romance:
The Black Parade

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

FLORIAN BRICH

Age of Empires: The Age of Kings ist richtig gut geworden. Schon nach kurzer Zeit packte mich die stimmige Mittelalteratmosphäre des Titels und man leidet beim Verlust wertvoller Einheiten richtig mit. Insbesondere der Basenbau sowie die Technologie-Forschung über die Zeitalter machen richtig Spaß und ich kann *Age of Empires* für DS nur empfehlen.

CHRISTOPH KRAUS

Im Vorfeld war ich skeptisch, was die DS-Umsetzung des Echtzeit-Strategiespiels in ein rundenbasiertes Gameplay betrifft, zumal *Advance Wars: Dual Strike* im Strategiesektor exorbitante Maßstäbe setzte. Doch das Experiment ist geglückt: Das Interface treibt Anhängern der PC-Version Tränen der Freude in die Augen und tiefgängig ist's auch!

A.O.E.: THE AGE OF KINGS

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ / Majesco
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Ende September
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Advance Wars: Dual Strike

- Tolle Atmosphäre
- Hohes spielerisches Niveau
- Gute Steuerung
- Manchmal unübersichtlich

WERTUNG (ALTER) 83% (ALT) 76% (NEU) 77%

MULTIPLAYER 70% SINGLEPLAYER 83%

Toller Strategie-Titel und eine würdige Umsetzung des PC-Originals. Bitte mehr davon!

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Super Paper Mario BILD: N-ZONE

Wii

52 Super Paper Mario
56 Boogie
58 Fantastic Four: Silver Surfer
66 DK: Bongo Blast

Nintendo DS

60 Undercover: Doppeltes Spiel
61 Drawn to Life
62 Death Junior
62 Dynasty Warriors DS
63 Transformers
63 Fantastic Four: Silver Surfer
63 Trioncube
63 Marvel Trading Card Game

GUT GETEXTET Die Übersetzung ins Deutsche ist gut gelungen. BILD: NINTENDO

Super Paper Mario

SPIEL DES MONATS

85%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Auch als Pappkamerad macht Mario eine gute Figur!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Flach und zweidimensional ist Marios Welt in *Super Paper Mario*. Doch dann passiert das, womit die meisten seiner Abenteuer beginnen: Toad kommt völlig entgeistert angerannt und erzählt von einer entführten Prinzessin Peach. Diesmal jedoch verläuft das Abenteuer alles andere als vorhersehbar. Nicht Bowser ist hier der Oberbösewicht, sondern der allmächtige Graf Knickwitz und seine fiesen Gefolgsleute. Er reißt einen dimensionalen Strudel in die Welt, der Bowser, Peach und Luigi verschlingt und Mario muss die Suppe mal wieder auslöffeln. Dem Tod gerade so von der Schippe gesprungen findet er sich im skurrilen Ort Flipstadt wieder, trifft neue Freunde und entdeckt eine neue Dimension.

PER TASTENDRUCK IN DIE TIEFE

In der Zwischenwelt von Flipstadt erfährt Mario zunächst die schlechte Nachricht: Das Ende aller Welten droht, wenn Graf Knickwitz nicht aufgehalten wird. Eure Mission ist es, acht reine Herzen zu finden und damit den Riss in den Dimensionen zu schließen. Dafür erhaltet ihr einen neuen Begleiter, die Fee Tippi. Sie steht euch mit Rat und Tat zur Seite. Richtet einfach die Wii-FB auf den Bildschirm und das Spiel pausiert. Klickt dann mit dem Cursor einen Gegenstand an, um alles über ihn zu erfahren. Auf diese Weise findet ihr nicht nur die Schwachpunkte von Feinden heraus, sondern entdeckt auch verborgene Schalter oder Türen. Außerdem lernt Mario das Drehen zwischen 2D und 3D. Jederzeit kann er die Welt in 3D transformieren und so neue Wege finden, Fallen umge-

Fakten

- Mix aus RPG und Jump & Run
- Nutzt quer gehaltene Wii-FB
- Drei versteckte Minispiele
- Sehr viele Dialoge, keine Synchro
- Schwierigkeitsgrad eher einfach, Profis werden unterfordert
- Nur für Rechtshänder

UNTERWASSERWELT Auch im kühlen Nass kann sich Mario in die dritte Dimension begeben. BILD: N-ZONE

EIN REINES HERZ Insgesamt acht Stück dieser magischen Herzen müsst ihr in verschiedenen Welten finden. BILD: N-ZONE

KLASSISCH Manche Abschnitte spielen sich wie die guten alten Super-Mario-Hüpfspiele. BILD: N-ZONE

hen und Rätsel lösen – bewegt er sich zu lange in der dritten Dimension, nimmt er jedoch Schaden. Diese Spielerei mit der Perspektive ist es, die dem Spiel seinen Reiz verleiht. Jeder Abschnitt eines Levels, jeder Raum und jedes Haus besitzen zwei Gesichter und an den unmöglichsten Stellen sind Power-ups, Schätze oder Geheimpassagen versteckt. Es macht einfach riesigen Spaß, seinen Entdeckertrieben nachzugehen und die Dimensionen zu erforschen.

ROLLENSPIEL TRIFFT JUMP & RUN

Spielerisch erinnern die ersten Abschnitte stark an ein klassisches *Mario*-Hüpfspiel. Gegner reagieren allergisch, wenn ihr auf deren Kopf springt und in Fragezeichen-Blöcken verstecken sich hilfreiche Items. Doch nach und nach wird das Spiel immer mehr zum RPG. Mario steigt Level für Level auf, wodurch er mehr Gesundheitspunkte und Angriffskraft bekommt; in eurem Inventar sammeln sich Heil- und Angriffs-Items und mit der Zeit erlangt ihr neue Fähigkeiten. Ihr findet nicht nur Peach und Bowser wieder, die euch fortan mit ihren Talenten zur Seite stehen, sondern auch hilfreiche Pixl-Figuren. Diese redseligen Zauberwesen haben jeweils eine Spezialeigenschaft, etwa das Schweben, das Fangen und Tragen von Gegnern, sie machen Mario winzig klein oder bilden einen stacheligen Schutzschild um die Spielfigur. Noch etwas mehr RPG-Flair hätte dem Spiel jedoch gut getan, denn im Endeffekt verläuft jedes Kapitel recht linear und stets wird eine eindeutige Fähigkeit – meist

Auf in die dritte Dimension!

Mit Mario dürft ihr die Spielwelt in 3D transformieren, allerdings könnt ihr euch nicht ewig darin aufhalten. Sobald ihr in 3D wechselt, schrumpft am oberen linken Bildschirmrand eine Energieleiste. Sinkt sie auf null, verliert ihr einen Gesundheitspunkt. In 2D steigt die Anzeige nur langsam wieder, weshalb ihr auch in brenzligen Situationen überlegen solltet, ob es sich lohnt, in die dritte Dimension auszuweichen.

GEFAHR GEBANNT In 3D sind viele Gefahren plötzlich völlig harmlos. Doch ewig könnt ihr nicht in der dritten Dimension bleiben! BILD: N-ZONE

BÖSEWICHT Graf Knickwitz ist nicht nur sauböse, er labert auch viel zu viel. BILD: N-ZONE

GENIAL Das Stern-Item verwandelt euch in einen 8-Bit-Riesen. Zum Dahinschmelzen! BILD: N-ZONE

MINI-KOPFNUSS Diesen Schlüssel könnt ihr nur mit einem Pixl greifen. BILD: N-ZONE

unterfordert, denn mit der richtigen Taktik ist es ein Leichtes, unbeschadet durch die Schar der Gegner zu hüpfen. Schade ist außerdem, dass nur Mario das Drehen in 3D beherrscht, weshalb Peach und Bowser stets nur zweite Wahl sind.

ALLES IM GRIFF

Die Nutzung der Wii-Fernbedienung ist vorbildlich gelungen. Ihr haltet sie – abgesehen von Tippis Taschenlampen-Einlagen – wie ein NES-Pad und steuert Mario auf gewohnte Weise durch die Spielwelt. Per Tastendruck springt ihr, ruft das Menü auf oder dreht die Welt in 3D. Immer wieder werdet ihr jedoch daran erinnert, dass ihr wirklich ein Wii-Spiel zockt. Beim Benutzen von Items müsst ihr des Öfteren den Controller wie wild schütteln oder in der richtigen Kombination schwingen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Außerdem könnt ihr, nachdem ihr einem Gegner auf den Kopf gesprungen seid, kurz die Wii-Fernbedienung schütteln. Dann führt eure Spielfigur einen Salto aus, ein eingeblendetes Pixel-Publikum applaudiert und ihr erhaltet ein paar Extra-Erfahrungspunkte. Das macht wenig Sinn, aber umso mehr Spaß!

EINE TURBULENTE REISE

Schön sind die verschiedenen Kapitel gelungen, die sich optisch und spielerisch gut voneinander abheben. Der Grafikstil des Spiels mag in den Screenshots etwas trist wirken, doch immer wieder wurden nette kleine Details und Effekte eingebaut, die herrlich zum schrägen Spielverlauf passen. Egal ob ihr durchs Weltall düst, eine Spukvilla erkundet oder einen Urzeitlevel erforscht, die Umgebungen werden so schnell nicht langweilig. Zusätzlich verstecken sich im Spiel viele Videospiel- und Popkultur-Anspielungen, besonders in den Dialogen mit den merkwürdigen Bewohnern der Zwischenwelt. Hier muss *Super Paper Mario* allerdings auch einen dicken Minuspunkt einstecken, denn ausufernde Gespräche sind an der Tagesordnung, besonders wenn die Story vorangetrieben wird. Dank fehlender Sprachausgabe und weniger Animationen ist das eher langweilig als mitreißend. Wir hätten uns diesbezüglich eine weitaus flottere Inszenierung gewünscht. Ebenso kann auch der Zwischenhalt in Flipstadt eure Nerven strapazieren, wo ihr nach jedem Kapitel kleinere Aufgaben erfüllen müsst. Die verschiedenen Ebenen der Stadt und die verzweigten 3D-Geheimwege zu weiteren wichtigen Orten lassen sich schwer im Kopf behalten, weshalb ihr immer wieder planlos die ganze Stadt nach gewissen Personen und Objekten absuchen müsst.

EIN SCHÖNES ABENTEUER

Alles in allem macht *Super Paper Mario* vieles richtig. Das abgedrehte Universum, das solide Gameplay, die trickreichen Möglichkeiten des Flippens in 3D und die vielen Anspielungen und Gastauftritte bekannter *Mario*-Charaktere machen den Titel zu einem Vergnügen für jeden Nintendo-Fan. Leider konnten wir noch keine eigenen Screenshots der deutschen Version machen, weshalb wir euch auf diesen Seiten Bilder der inhaltsgleichen US-Version präsentieren. Die Übersetzung ins Deutsche ist jedoch gelungen, weshalb im Vergleich zu unserem Import-Test in Ausgabe 06/2007 die Wertung auch exakt gleich bleibt. Gerade so kann sich *Super Paper Mario* den Hitstempel sichern und ist damit ein guter Zeitvertreib für die letzten Wochen bis zur Wii-Spieleflut. Eine höhere Wertung wird durch die endlosen Dialoge, die zu einfachen und linearen Missionen und einige spielerische Durststrecken getrübt. Auch die abgefahrene Musik mag nicht jedermanns Geschmack treffen. Ein schönes Abenteuer ist *Super Paper Mario* aber allemal, insbesondere weil es gegen Ende eine Geschichte voller Schicksal und Liebe erzählt, die ein solch bittersüßes Ende nimmt, dass kaum ein Auge trocken bleibt. Das soll erst mal ein anderes Spiel schaffen! ■

SEBASTIAN STANGE
mag den flachen Mario.

Mensch Mario, so ganz, so richtig und heftig packt mich dein neues Abenteuer ja nicht. Die Gründe habe ich ja bereits im Test erläutert. Dennoch mag ich dich als flachen Dimensionswandler. Dein Abenteuer ist so herrlich abgedreht, die Story schön skurril und die (viel zu langen) Dialoge immer mal für einen Lacher gut. *Super Paper Mario* ist für mich also ein unterhaltsamer und schöner Zeitvertreib bis zu deinem nächsten großen Abenteuer. Denn *Super Mario Galaxy* wird hoffentlich ein absoluter Meilenstein und angesichts dessen ist *Super Paper Mario* eine ideale und höchst vergnügliche Zwischenstation.

SUPER PAPER MARIO

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	14. September 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Sonic und die geheimen Ringe

- Genialer Genre-Mix
- Herrlich schräger Humor
- Das 3D-Drehen rockt
- Viel zu leicht

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 81% SOUND 80%

MULTIPLAYER —%
SINGLEPLAYER 85%

Trickreiches Gameplay, skurrile Charaktere, eine süße Story und feiner Humor überzeugen. Das ist ein Hit!

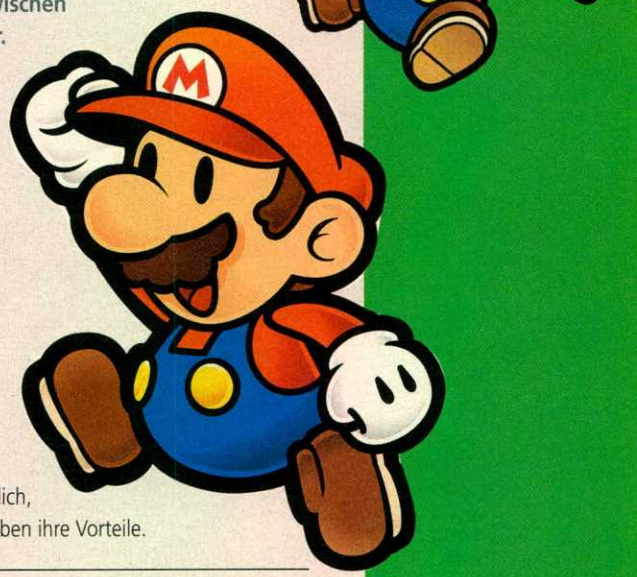
ANGEBER Dieser Zwischenboss bildet sich auf jeden Treffer ordentlich was ein. BILD: N-ZONE

Das ungleiche Helden-Trio

Bei euren Abenteuern in *Super Paper Mario* könnt ihr mit der Zeit aus drei verschiedenen Spielfiguren auswählen. Neben Mario stehen euch Peach und Bowser zur Verfügung. Jeder besitzt eine besondere Eigenschaft und ihr dürft jederzeit zwischen den Charakteren wechseln. Wir stellen euch die drei Weltenretter im Detail vor.

NORMALO In 2D ist Mario ein völlig ausgeglichener Charakter. BILD: N-ZONE

NEUE FEINDE Auch in 3D verstecken sich einige Gegner. BILD: N-ZONE



Mario

Mario ist die einzige Spielfigur, die ihr von Anfang an steuern könnt. Seine Spezialfähigkeit ist das Eindrehen der Spielwelt in 3D. Da nur er das kann, ist es unvermeidlich, dass man ihn die meiste Zeit des Spiels benutzt. Schade, denn auch die anderen Figuren haben ihre Vorteile.

Peach

Prinzessin Peach hat mit ihrem Schirm ein cleveres Utensil zur Hand, womit sich viele Abschnitte gefahrlos bewältigen lassen. Dank ihm kann sie nach einem Sprung langsam zu Boden gleiten und dabei Abgründe überwinden. Außerdem beschützt der Schirm sie beim Ducken vor jeglichem Schaden.

DECKUNG Geduckt nimmt Peach dank ihres Schirms keinen Schaden. BILD: N-ZONE

GLEITFLUG Nach einem Sprung kann Peach über gewisse Strecken weit gleiten. BILD: N-ZONE

Bowser

Bowser muss erst in einem Kampf besiegt werden, bevor er der Gruppe beitritt. Dafür richtet er deutlich mehr Schaden an als die anderen. Außerdem kann er Feuer speien und räumt so souverän die meisten Gegner aus dem Weg. Manche sind jedoch feuerfest!

FEURIO Duckt ihr euch mit Bowser, speit die Echse Feuer. BILD: N-ZONE

HAU DRAUF Die Sprungattacke Bowsers ist viel stärker als die von Peach oder Mario BILD: N-ZONE

???

Eine vierte Spielfigur wird es ganz zum Ende des Spiels auch noch geben. Die Herkunft und die Form des Unbekannten sind jedoch eine große Überraschung, die wir euch lieber nicht verraten wollen. Daher findet ihr hier auch kein weiteres Indiz zur Identität von Nummer vier.

VIDEO AUF DVD

Boogie

Let's dance auf der Wii!

AUTOR:
KATHARINA REUSS

Fakten

- Auch ohne Nunchuk spielbar
- Weißes Mikro im Lieferumfang enthalten
- 35 Hits aus vier Jahrzehnten
- Leider nur Coversongs
- Videomaker integriert

Alle, die zwar gerne singen, aber eine furchtbare Stimme haben, und leidenschaftliche „Wenn-getanzt-wird-bleib-ich-lieber-sitzen"-Fanatiker können aufatmen – *Boogie* ist trotzdem für euch geeignet! Wer seine Stimme nicht hören will, schaltet einfach die seines „Boogs" ein und wer sich vor Gehampel scheut, der steht einfach nicht auf!

BAU DIR DEINEN BOOG!

Als „Boog" werden die fünf abenteuerlichen Charaktere bezeichnet, die ihr über die Tanzfläche fegen lasst. Ihr habt die Wahl zwischen den Menschen Lea und Jet, der japanischen Katze Kato und den außerirdischen Typen Julius und Bubba. Letzterer weist übrigens eine frappierende Ähnlichkeit mit SpongeBobs Freund Patrick Star auf. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, eure Spielfigur nach euren Wünschen umzufärben und umzuziehen.

ABGESPACED

Stimmungsvoll ist nicht nur das Design der verrückten Figuren, sondern auch das der Locations, in denen ihr gegeneinander angroovt. Von einer Geheimbasis im Siebziger-Jahre-Look bis zur Weltraumstation stehen euch viele farbenprächtige und abwechslungsreiche Bühnen zur Verfügung. Zusätzliche Stages kauft ihr im Shop, nachdem ihr sie im Storymodus freigespielt habt. Die Grafik ist ansehnlich und der verrückte Comic-Stil passt hervorragend zum Gameplay. Entsprechend unterhaltsam wirken auch die Animationen eurer tanzenden Helden. Weitgehend zufriedenstellend ist die Songauswahl, die ihr auf www.videogamezone.de findet. Leider ist es nicht möglich, zusätzliche Titel via Internet herunterzuladen.

TRALLALA Hier befinden wir uns im echten Karaokemodus – Jet gibt gerade Pink zum Besten. BILD: NZONE

SCHICK Die mit Abstand trendigste Mode könnt ihr für Bubba einkaufen. BILD: NZONE

MIAU! Kato ist „on fire" – das bedeutet, er befindet sich perfekt im Takt! BILD: NZONE

ZACK Lea ist gerade dabei, einen ihrer Combo-Moves auszuführen. BILD: NZONE

GRINS Drückt den Z-Trigger im richtigen Moment, um eure Figur mitsingen zu lassen! BILD: NZONE

»Für zwischendurch mit Freunden ist Boogie ein lustiger Zeitvertreib.«

SCHWING DIE HÜF... ÄH, DIE WII-FB!

Die Steuerung gestaltet sich auf den ersten Blick kniffliger, als sie ist. Startet ihr einen Song, fängt eure Wii-FB an, wie ein Metronom zu ticken. Dieses Ticken hilft euch, den richtigen Groove zu finden. Zumindest sollte es das – bei einigen Liedern scheint das Ticken ärgerlicherweise nämlich nicht zum Rhythmus des Songs zu passen!

Nun gilt es, die Wii-FB im Takt zu bewegen, damit euer Charakter die entsprechenden Tanzschritte ausführt. Es gilt: Wiederholungen sind langweilig! Versucht deshalb, möglichst abwechslungsreiche Schritte auszuführen, um ordentlich Punkte zu kassieren! Jede taktsichere Bewegung füllt die Groove-Leiste an eurem rechten Bildschirmrand auf. Ist sie voll, habt ihr die Möglichkeit, den B-Trigger zu drücken und somit eine Combo auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen, die ihr so schnell wie möglich ausführen solltet. Geübte Spieler schaffen es, mehrere Combos hintereinander auszulösen und richtig hohe Punktzahlen abzugreifen. Der Nunchuk wird hingegen genutzt, um euren Boog auf der Tanzfläche hin und her zu lenken. Außerdem ist es möglich, den Z-Trigger zu betätigen und so das Publikum mit einer coolen Pose umzuhauen.Unbedingt zum Spielen benötigt wird das Nunchuk allerdings nicht.

STÄNDCHEN GEFÄLLIG?

Zwar könnt ihr nicht gleichzeitig tanzen und singen, doch der Karaokemodus ist jederzeit einzeln anwählbar. Dem Spiel liegt ein Mikro bei, das ihr per USB an eure Wii anschließt. Schüchterne Naturen unter euch werden es begrüßen, dass die eigene Stimme in der Lautstärke verringert werden kann, sodass niemand über plötzliche Ohrenbeschwerden klagen muss. Ansonsten ähnelt der *Boogie*-Karaokemodus dem klassischen *SingStar*. Habt ihr Lust, eure heißen Schritte auf dem Parkett mit eurem eigenen Gesang zu unterlegen, stattet ihr einfach dem Videocenter einen Besuch ab.

DOPPELTER SPASS

Eins dürfte von vorneherein klar sein – bei EAs Vorstoß ins Wii-Musikgenre handelt es sich um ein reinrassiges Partyspiel. Der Storymodus ist völlig banal und besteht nur aus den immer gleichen „Erreiche-eine-bestimmte-Punktezahl"-Aufgaben. Die dazugehörigen Zwischensequenzen sind nicht einmal animiert – da ist ein Daumenkino spannender. Wir halten also fest: Für zwischendurch mit Freunden ist *Boogie* auf jeden Fall ein lustiger Zeitvertreib. Wer lieber alleine zockt, sollte die Finger von *Boogie* lassen, denn die Begeisterung wird sich voraussichtlich in Grenzen halten. ■

KATHARINA REUSS
kann eigentlich gar nicht tanzen!

Boogie ist ein lustiges Spiel, das ist wahr. Ich hatte trotzdem schnell den Bogen raus und zauberte astronomische Punktzahlen auf den Bildschirm. Auch der schwierige Modus stellte bald kein Problem mehr dar. Ganz zu schweigen vom (leider verkorksten) Storymodus! Eine richtige Herausforderung werdet ihr (zumindest alleine) vergeblich suchen. Vielmehr liegt der Fokus auf spaßiger Zwei- oder Mehrsamkeit. Hier groovt *Boogie* einfach erheblich cooler!

BOOGIE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	30. August 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ea.com/boogie
Alternativen:	–

- Bekannte Songs
- Nunchuk wird nicht unbedingt benötigt
- Für Einzelspieler öde
- Niedriger Schwierigkeitsgrad

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 80% SOUND 87%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **66%**

Alle Musikliebhaber und Gruppenspieler sollten sich dieses groovige Spiel vormerken.

GROOVY Diese Combo müsst ihr erst freispielen, dafür bringt sie aber massig Punkte! BILD: NZONE

LANGFINGER Tanzt ihr das rote Kerlchen um, kriegt ihr sein Item. Unfair, aber schön! BILD: NZONE

Fantastic Four Rise of the Silver Surfer

Bewegungsprügler durchs Marvel-Universum

Fakten

- Sechs Speicherplätze
- Lautsprecher- und Rumblefunktion der Fernbedienung werden unterstützt
- Vier Spieler-Coop-Modus
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Spezialattacken durch Bewegungen der Wii-Controller

AUTOR: MAIK KOCH

Willkommen im Marvel-Universum um Mr. Fantastisch, die Unsichtbare, die menschliche Fackel und das Ding, auch bekannt als die Fantastischen Vier. Am 14. August startete der gleichnamige Film zum Spiel in den deutschen Kinos. Oder umgekehrt? Immerhin ist *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* schon seit Ende Juni im Handel und somit vor dem Film im Umlauf gewesen. Der mysteriöse Silver Surfer durchquert auf seinem Surfbrett die Welt und richtet dabei allerlei Schaden an. Die vier Superhelden machen sich auf die Suche nach diesem silbernen Bösewicht.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Ihr gelangt direkt und ohne langes Intro ins Spiel. Ein kleines Tutorial erklärt euch die Steuerung und nachdem ihr mit dem Ding durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes eine Wand zertrümmert habt, geht es sofort los. Ihr bewegt jeweils einen der vier Helden mit dem Analogstick durch die Umgebung und wählt euren Charakter durch eine der vier Richtungen des Steuerkreuzes aus. Dabei attackiert ihr eure Gegner mit der A-Taste. Eigentlich könnten wir nun schon aufhören, denn mehr gibt es in *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* nicht zu sehen. Aber wir wollen mal nicht so sein. Nach mehreren Schlägen mit dem A-Knopf könnt ihr durch Gesten mit der Wii-FB Spezialattacken ausführen, für die euer Charakter kosmische Energie benötigt. So bewegt ihr für eine mächtige Faustattacke mit dem Ding zum Beispiel das Nunchuk und die Wii-FB ruckartig von oben nach unten. Um mit der menschlichen Fackel einen Feuersturm zu entfachen, führt ihr mit den Controllern schnelle Trommelbewegungen aus. Das ist auf den ersten Blick ganz spaßig, wirkt allerdings beim zweiten Hinsehen zu aufgesetzt. Kosmische Kraft hin oder her, das Ding führt nach wiederholtem Triggern des A-Buttons auch ohne Bewegung der Bedienelemente einen kräftigen Fausthieb aus. Einige Wege im Spiel sind versperrt. Ihr öffnet diese mit den entsprechenden Kämpfern durch Drücken von B und Z gleichzeitig und einer Geste mit den Wii-Controllern.

LANGWEILIGE KLOPPEREI

Im Mehrspielermodus erlebt ihr die Story des Titels mit bis zu vier Freunden. Das bringt noch am meisten Spaß, denn geteiltes Leid ist halbes Leid. Die Animationen der Figuren und der Attacken sind zwar ganz nett, werden aber mit der Zeit langweilig. Das Leveldesign und das Spielprinzip bleiben von Anfang bis Ende eintönig. In den einzelnen Stufen prügelt ihr euch immer konsequent bis zum Endboss durch, den ihr dann ebenfalls bis zum Umfallen verhauen dürft. Selbst Fans des Blockbusters und der Fantastischen Vier werden von dem Spiel richtig enttäuscht sein. Finger weg! ■

MAIK KOCH
sucht Transformers aus dem Archiv.

Die Levelabschnitte bleiben bis zum bitteren Ende gleich langweilig. Die Bewegungssteuerung mit Fernbedienung und Nunchuk machte anfangs noch Spaß, aber eigentlich braucht ihr die Spezialattacken nicht. Langweilig präsentierte Levels und eine lieblose Synchronisation runden meinen düsteren Eindruck ab.

FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

Genre:	Adventure
Hersteller:	Take-Two Interactive
Entwickler:	7 Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.take2games.com
Alternativen:	Spider Man 3

- ↗ Vier-Spieler-Coop-Modus
- ☑ Aufgesetzte Bewegungssteuerung
- ☑ Eintöniges Leveldesign
- ☑ Langweilige Bossfights

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
53%	51%	49%

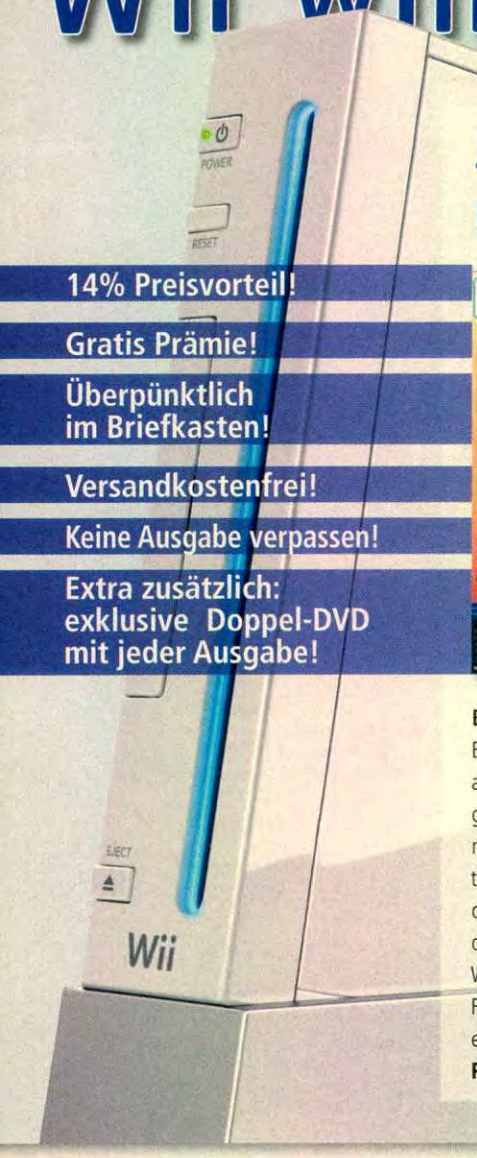
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
53%	49%

Diese abwechslungsarme Filmumsetzung mit Zappelsteuerung wirkt besser als jede Schlaftablette.

BUTTON MASHING Mit Triggern der A-Taste bringt ihr diese Wand zum Einsturz. BILD: N-ZONE

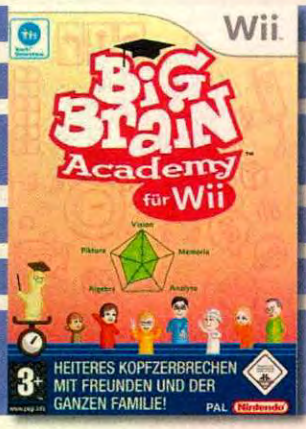
SPEZIALANGRIFF Durch Bewegen von Fernbedienung und Nunchuk lasst ihr es krachen. BILD: N-ZONE

Wii will entertain you!



JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14% Preisvorteil!
- Gratis Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive Doppel-DVD mit jeder Ausgabe!



Big Brain Academy (Wii)
Bringt eure grauen Zellen in mehr als 15 Minispielen auf Trab und vergleicht euer Können via Wi-Fi Connection mit euren Freunden. Unter der Leitung von Professor Lobo quizzen bis zu acht Schlaumeier in der Big Brain Academy um die Wette - da ist Spielspaß mit der Wii-Fernbedienung garantiert! Sogar eure Miis sind mit dabei.
Prämien-Nr.: 003248

Sonic und die geheimen Ringe (Wii)
Sonic ist zu alter Stärke zurückgekehrt: Schnell, intuitiv spielbar und wunderbar anzusehen - für seine Wii-Premiere besinnt sich Sonic auf seine Wurzeln und spurtet in alter Stärke über den Bildschirm. Die hohe Spielgeschwindigkeit lässt sich dank des innovativen Controllers dabei perfekt steuern!
Prämien-Nr.: 003189

Harry Potter 5: Orden des Phönix (Wii)
Die Wii-Fernbedienung ist euer Zauberstab! Helft Harry Potter durch sein fünftes Jahr in Hogwarts und erkundet die detailgetreu nachgebildeten Schauplätze des aktuellen Kinofilms. Zahlreiche Geheimnisse warten nur darauf, von euch entdeckt zu werden. Auf ins Abenteuer!
Prämien-Nr.: 003249

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 88 25 277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 51,60/12 Ausg.; Ausland: € 63,60/12 Ausg.; Österreich: € 56,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

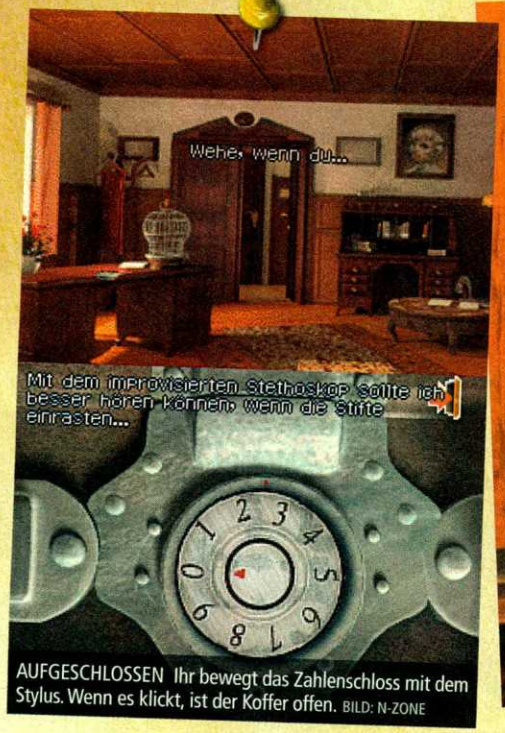
PN PR 42

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

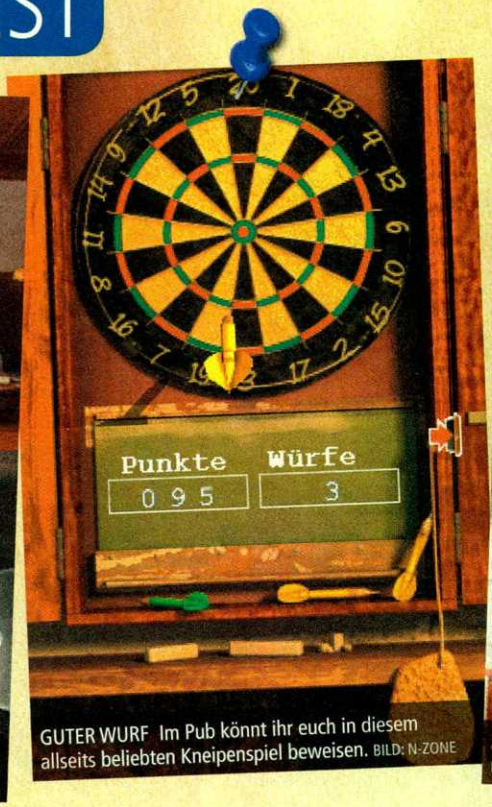
Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

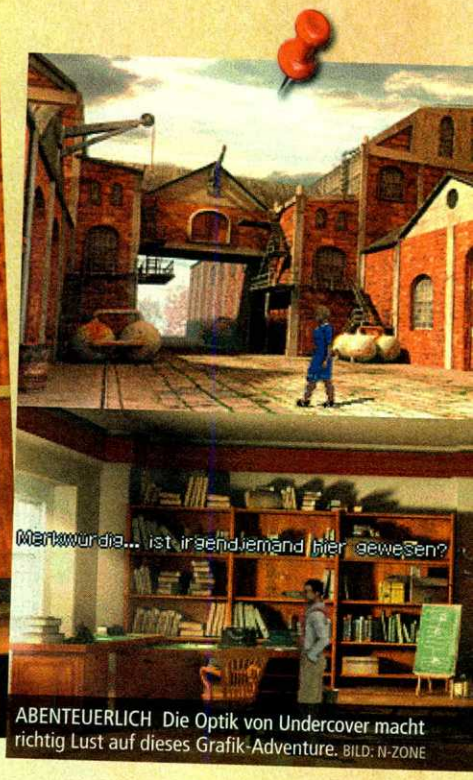
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)



AUFGESCHLOSSEN Ihr bewegt das Zahlenschloss mit dem Stylus. Wenn es klickt, ist der Koffer offen. BILD: N-ZONE



GUTER WURF Im Pub könnt ihr euch in diesem allseits beliebten Kneipenspiel beweisen. BILD: N-ZONE



ABENTEUERLICH Die Optik von Undercover macht richtig Lust auf dieses Grafik-Adventure. BILD: N-ZONE

Undercover: Doppeltes Spiel

Schmackhafte Abenteuerkost für den DS

AUTOR: MAIK KOCH

Fakten

- Fünf Speicherplätze
- Touchscreen-Steuerung
- Zwei steuerbare Charaktere
- Mikrofoneinsatz bei Minispielen
- Klassisches Point-and-Click-Adventure

Die Story von *Undercover: Doppeltes Spiel* beginnt an einem englischen Forschungsinstitut in den 30er-Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts. Der Physiker Dr. John Russell wird Opfer einer Intrige. Ihm wird zur Last gelegt, geheime Informationen aus den Forschungslabors zu schmuggeln. Eure Aufgabe ist es nun, Dr. Russells Unschuld zu beweisen und den wahren Täter zu überführen. Dafür tippt ihr einfach mit dem Stift des DS auf einen Punkt des Levels und euer Charakter wandert dort hin und untersucht die gewünschte Stelle genauer.

DOPPELTES SPIEL

Gleich zu Beginn schließt sich euch Audrey, die Sekretärin des Institutsleiters Sir Williams, an und im weiteren Spielverlauf löst ihr sowohl mit ihr als auch mit Dr. Russell allerlei Rätsel und Minispiele. Ihr entziffert beispielsweise mit dem Stylus einen Morse-Code oder benutzt per Mikrofon ein Blasrohr. Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind die individuellen Eigenschaften der Figuren. So tauscht ihr zum Beispiel Gegenstände zwischen beiden Figuren aus oder betretet bestimmte Bereiche, wie die Damentoilette, mit dem entsprechenden Charakter. Ihr wechselt beliebig mit der rechten Schultertaste zwischen beiden Charakteren hin und her. Dadurch wird das Abenteuer aber auch sehr verzwickt und schwierig, denn zum Lösen eines Rätsels probiert ihr natürlich einiges umsonst aus. Eine große und gelungene Hilfe bei der Orientierung sind die sogenannten Hotspots. Diese Markierungen in der Umgebung aktiviert ihr mit dem Steuerkreuz nach unten. Alle zu untersuchenden Stellen werden damit sichtbar gemacht und frustrierendes Suchen entfällt. Trotzdem sind einige Rätsel ganz schön schwierig und auch die zahlreichen Minispiele haben es richtig in sich.

SO SIEHT'S AUS ...

Undercover: Doppeltes Spiel ist wie gemacht für den DS. Die detailreichen Hintergründe und die wunderschön gestalteten Figuren machen dieses Adventure zu einem echten Augenschmaus. Musik und Soundeffekte sind abwechslungsreich und passen zum Spiel. Einziger Kritikpunkt sind die teilweise etwas trockenen Dialoge. Der hohe Schwierigkeitsgrad fordert die Anfänger unter euch, macht den Titel aber zu einem Fest für Adventure-Fans! ■

MAIK KOCH
spielt gerne Dart mit Dr. Russell.

Undercover DS ist ein typisches Point-and-Click-Adventure. Ihr löst logisch aufgebaute Rätsel, indem ihr Gegenstände findet und miteinander kombiniert. Die zahlreichen Minispiele bringen Schwung und Abwechslung in den Titel und gleichen die etwas drögen Dialoge aus. Die Stylus-Steuerung ist intuitiv und lässt die frühere Maussteuerung richtig alt aussehen. Dazu eine perfekte Optik – Adventure-Herz, was willst du mehr?

UNDERCOVER: DOPPELTES SPIEL

Genre:	Adventure
Hersteller:	Anaconda
Entwickler:	Sproing
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. August 2007
Spieler:	1
Web:	www.sproing.at
Alternativen:	Hotel Dusk: Room 215

- Hilfreiche Hotspots
- Interaktion zwischen zwei Charakteren
- Zahlreiche Minispiele
- Teilweise schwere Rätsel

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 85% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **83%**

Das Abenteuer überzeugt auf ganzer Linie. Anfänger spielen sich aber besser mit Hotel Dusk: Room 215 ein.

GEFANGEN Befreit den armen kleinen Rapo, indem ihr mit eurer Schneekanone auf den Käfig schießt. BILD: N-ZONE

BEKANNT Gegner besiegt ihr in alter Jump&Run-Manier durch einen gezielten Sprung auf den Kopf. BILD: N-ZONE

» Allen zeichenbegeisterten Jump&Run-Fans kann man THQs Kreativspiel wärmstens empfehlen. «

EHRFURCHT In diesem Haus wird das heilige Buch des Lebens aufbewahrt, das vom Schöpfer geschickt wurde. BILD: N-ZONE

Drawn to Life

Gott gesucht! Eine Fantasywelt braucht eure Hilfe.

AUTOR: KATHARINA REUSS

Habt ihr gelegentlich Allmachtsvisionen und lasst euch gerne mit „Schöpfer" anreden? Dann ist *Drawn to Life* genau das Richtige für euch! Schlüpft in die virtuelle Rolle des Erschaffers einer fantastischen bunten Welt und schickt einen komplett von euch entworfenen Helden auf die Reise, um das Dorf der kleinen Mari zu retten.

AB INS ABENTEUER

Schon der Anfang von *Drawn to Life* gestaltet sich sehr stimmungsvoll. Ihr dürft die Welt entwerfen, auf der die sogenannten Rapos leben, und erfahrt vom traurigen Schicksal der kleinen Mari und ihres Dorfes. Dieses befindet sich nämlich im tiefsten Winter, den die dunklen Schatten um das Dorf ausgelöst haben. Immer mehr Bewohner verlassen die Ortschaft, weil sie sich vor den schwarzen Wolken fürchten. Da richtet die verzweifelte Mari ihr Wort an den Schöpfer, dessen Aufgabe es ist, die Rapo zu beschützen. Und siehe da, ihr Gebet wird erhört! Zeit für euch, einzugreifen!

VIEL ZU TUN

Nachdem ihr den Helden der Geschichte entworfen habt, macht ihr euch in den ersten Level, eine Schneelandschaft, auf. Die Sicht ist hier zweidimensional. Befindet ihr euch dagegen im Dorf, dem Dreh- und Angelpunkt des Spiels, gleicht sie der klassischen *Zelda*-Draufsicht. Euer Held springt, rennt und verfügt über eine Art Stampfattacke. Nebenbei sammelt ihr Münzen und Items ein, die euch das Vorankommen erleichtern. Kurz: Im Großen und Ganzen ähnelt das Gameplay sehr stark gewissen Jump & Runs mit italienischen Klempnern.

VIELFALT

Man merkt, mit wie viel Liebe *Drawn to Life* gestaltet wurde. Die Levels sind zwar etwas weitläufig, aber recht abwechslungsreich und nicht sonderlich schwer. Das ganze Game wirkt superniedlich und ansprechend. Wen schon die Zeicheneinlagen bei *Dr. Kawashima* genervt haben, der kann natürlich auch vorgefertigte Figuren wählen. Allen zeichenbegeisterten Jump&Run-Fans kann man THQs Kreativspiel allerdings wärmstens empfehlen. ■

Fakten

- Unzählige Möglichkeiten der Gestaltung
- Unterstützt die Wi-Fi-Connection
- Zwei Speicherstände möglich

KATHARINA REUSS
liebt Zeichnen über alles.

Ob's am Kunst-Leistungskurs lag? Ich, die schon bei *Animal Crossing* mit Vorliebe verrückte Gewänder für meine Spielfigur entwarf, war natürlich erst einmal hellauf begeistert. Die Jump&Run-Elemente brachte ich schnell hinter mich, um mich gleich wieder den kunterbunten Kritzeleien zuwenden zu können.

DRAWN TO LIFE

Genre:	Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	5th Cell
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	30. September 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	–

- ↗ Liebevolles Design
- ↗ Unglaublich viele Gestaltungsmöglichkeiten
- ↗ Bestehende Entwürfe jederzeit änderbar
- ↘ Sehr einfach

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
76%	78%	82%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **78%**

Drolliges Kreativspiel für alle, die gerne die Helden ihrer Träume in Aktion sehen wollen

Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle

Toll trieben es die alten Chinesen!

Fakten

- 11 Schlachtfelder
- Drei spielbare Charaktere
- 3D-Umgebungen mit 2D-Figuren
- Drei Schwierigkeitsgrade: leicht, mittel, schwer

KANONENFUTTER Gegen eure Spezialmoves sind die normalen Soldaten machtlos. BILD: N-ZONE

Die Spielereihe *Dynasty Warriors* ist ein Phänomen. Bisher ist keines der Spiele wirklich gut gelungen, mit jedem neuen Teil ändert sich nahezu nichts am Spielprinzip und dennoch gehen die Spiele in Japan weg wie warme Semmeln. Nun erscheint die Serie auch auf DS und bleibt ihren Grundsätzen treu: Ihr marschiert als mächtiger Kriegsherr über Schlachtfelder, haut Soldaten zu Dutzenden aus dem Weg und werdet einzig von den gegnerischen Offizieren länger aufgehalten. Die Steuerung ist recht einfach und nutzt ausschließlich die Tasten des DS. Grafisch gibt sich *Dynasty Warriors DS* – und auch das ist Serientradition – sehr schlicht und detailarm. Die Figuren sind allesamt nur flache Sprites. Ein wenig Spaß macht die Metzelei mit Taktikeinlagen aber dennoch. Man kann eben in sonst keinem Spiel so herrlich übertrieben über ein Kampffeld wirbeln und die gegnerischen Truppen mit einem Feuerwerk aus Spezialangriffen überziehen. Viel Tiefgang hat das sicher nicht, es wird aber seine Freunde finden – doch nur Fans der Serie können wir zum Kauf raten. Alle anderen dürften vom simplen, sich ständig wiederholenden Gameplay sehr schnell gelangweilt werden. **(sst)**

TEST

DYNASTY WARRIORS DS: FIGHTER'S BATTLE

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Koei
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. August 2007
Spieler:	1-3
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Avatar: Herr der Elemente

WERTUNG — STEUERUNG 62% — GRAFIK 48% — SOUND 60%

MULTIPLAYER **58%** — SINGLEPLAYER **58%**

Eintönige Nonstop-Metzelei in tristen Umgebungen und leichtem Taktik-Anteil. Überzeugt nicht wirklich.

Death Jr. and the Science Fair of Doom

Willkommen in einer verzauberten Schule – Hogwarts lässt grüßen!

Fakten

- Viele verschiedene Combos möglich
- Nur mit mehreren DS-Karten mit Freunden spielbar
- Wechsel zwischen 2D- und 3D-Ansicht

LECKER Das Kantinenessen musste sich gar nicht erst verwandeln. BILD: N-ZONE

Nach einem unglücklichen Zwischenfall, in den ein siamesisches Zwillingspaar, ein mutierter Hamster und ein Miniatur-Atomkraftwerk verwickelt sind, muss sich Death Junior, kurz DJ, aufmachen, um die Schule und seine Freundin Pandora zu retten. Letztere hat ihren Körper bei besagtem Vorfall verloren und begleitet DJ fortan als Geist, den ihr ebenfalls durch die Levels steuern könnt. Ihr benötigt Pandora beispielsweise, um die Seelen der Gegner einzusammeln, mit denen ihr bestimmte Portale öffnet. Ein blaues Portal erfordert eine blaue Seele – dumm nur, wenn ihr keine parat habt. Dann heißt es nämlich zurücklaufen und nach einem Gegner suchen, dessen Lebenslicht ihr stibitzen könnt. Leider wurde aus durchaus spannenden Ideen nicht das Beste herausgeholt. So sind die vielen möglichen Combo-Attacken schlichtweg überflüssig, die Steuerung reagiert eigenwillig und der gesamte Level muss beim vorzeitigen Tod wiederholt werden. Selbigem erliegt phasenweise auch der Spielspaß, obwohl die Grafik passabel und der Sound auch keinesfalls schlecht gewählt ist. **(kr)**

TEST

DEATH JR. AND THE SCIENCE FAIR OF DOOM

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Backbone
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Juli 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Super Mario 64 DS

WERTUNG — STEUERUNG 60% — GRAFIK 72% — SOUND 65%

MULTIPLAYER — — — SINGLEPLAYER **68%**

Schade um die guten Ideen. So landet Death Jr. nur im Spielspaß-Mittelfeld.

Transformers

Autobots/Decepticons: zwei Spiele, eine Wertung

Activision veröffentlicht mit *Transformers Autobots* und *Transformers Decepticons* zwei verschiedene Spiele zu einem Thema. Egal für welche Version ihr euch entscheidet, ihr steuert ein und denselben Transformer durch die gleichen Haupt- und Nebenmissionen. Dabei wandert ihr durch ein völlig menschenleeres Stadtgebiet; bis auf eine Handvoll Autos bewegt sich in den Levels nämlich rein gar nichts. Auf den ersten Blick sieht die Umgebung nicht schlecht aus, wirkt aber aufgrund der unbelebten Straßen ziemlich trist und langweilig. Der abgespeckte Multi-Cartridge-Mehrspielermodus bringt ebenso wenig Abwechslung ins Roboterleben. In gerade mal zwei Spielmodi tretet ihr zu viert gegeneinander an. Ihr solltet besser die Finger von beiden Versionen lassen. **(mk)**

TROSTLOS In den Straßen ist nichts los. BILD: N-ZONE

TEST
TRANSFORMERS

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	20. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	transformersgame.com
Alternativen:	Custom Robo Arena

WERTUNG — Steuerung 54% Grafik 58% Sound 54%

MULTIPLAYER **55%** SINGLEPLAYER **52%**

Selbst die Videosequenzen der Intros sind identisch. Wo ist mein Custom Robo Arena?

Fantastic Four: R.o.t.S.S.

… surft auf der Filmversoftungswelle.

Wie anhand des Titels unschwer erkennbar ist, handelt es sich hierbei um die Spielumsetzung des zweiten Kinoabenteuers der Fantastischen Vier. Ihr dürft in alle vier Heldenrollen schlüpfen und ihre speziellen Kräfte nutzen. Dementsprechend wird sich routiniert durch die herumstehenden Gegner gehauen, gebrannt oder geschossen. Frustrierend wirkt die ungenaue Steuerung bei Hüpfpassagen, die einen zur schieren Verzweiflung treibt. Fans der Comic-Serie können sich an furchtbar verpixelten freispielbaren Originalbildern erfreuen, falls sie das Spiel nicht schon nach den ersten Levels zur Seite legen und lieber durch ein *Fantastic Four*-Comic-Heft blättern. Kino- und Comic-Fans finden sich vielleicht mit der Präsentation ab, der Rest dürfte sich sowieso nicht sonderlich für diesen Filmableger interessieren. **(kr)**

AUTSCH Das Ding ist Freund der gehobenen Diskussionskultur. BILD: N-ZONE

TEST
FANTASTIC FOUR

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	7 Studios
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	26. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.take2.de
Alternativen:	Ins Kino gehen

WERTUNG — Steuerung 45% Grafik 50% Sound 68%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **49%**

Fanatische Fantastic-Four-Fans finden's vielleicht fein.

Trioncube

Sinnlos im Weltraum

Unter dem innovativen Motto „Rette die Prinzessin" startet ihr euer Puzzle-Abenteuer im Weltraum. Um in den Weiten des Alls voranzukommen, dirigiert ihr vom Himmel fallende Steine so, dass sie, am Boden angekommen, 3x3 Blöcke ergeben. Je mehr Blöcke ihr miteinander verbindet, desto mehr Energie wird entfesselt und umso schneller nähert ihr euch dem Ziel. Klingt simpel – und das ist es auch. Der Arcade-Modus ist locker aus dem Handgelenk in zehn Minuten durchspielbar, das Prinzip monoton und wenig unterhaltsam. Auf die „musikalische" Untermalung sollte man lieber verzichten – das psychedelische Gedudel raubt einem den letzten Nerv. Das Spiel ist zu leicht geraten und Hardcore-Gamer werden sowieso durch die kindische Aufmachung und die fehlende Storytiefe abgeschreckt. **(kr)**

TRIST Niemand hat behauptet, im Weltall sei was los. BILD: N-ZONE

TEST
TRIONCUBE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Namco
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	2. Juli 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Tetris DS, Meteos

WERTUNG — Steuerung 70% Grafik 50% Sound 30%

MULTIPLAYER **55%** SINGLEPLAYER **55%**

Langweilig und monoton wie ein Blick ins pechschwarze Weltall

Marvel Trading Card Game

Konami tischt die Superhelden auf!

Ihr könnt mit Begriffen wie „Mulligan", „Kette" oder „Durchschlagschaden" nichts anfangen? Dann dürfte die Eintrittsbarriere für das *Marvel Trading Card Game* trotz der umfänglichen Tutorials für euch zu hoch sein. Denn obwohl hier große Teile der Marvel-Truppe an den Start gehen, handelt es sich bei diesem Titel um ein Karten-Strategiespiel nach dem VS-System. Ihr lasst euch wahlweise in der Schurken- oder Superhelden-Kampagne die Karten zuteilen, platziert eure Ressourcen, rekrutiert Figuren, schraubt an der Formation und nutzt Power-ups, um durch eure Angriffe den gegnerischen Punktestand auf null zu drücken. Das *Trading Card Game* bietet gutes Artwork, ein reichhaltiges Deck und die den Fans bekannte Prozesskette. Schade, dass Soundeffekte fehlen und die Musik nur aus lahmem Synthesizer-Gedudel besteht. **(fb)**

GEDREHT In vertikaler DS-Haltung legt ihr eure Karten. BILD: N-ZONE

TEST
MARVEL TRADING CARD G.

Genre:	Strategiespiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	1st Playable Prod.
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1-2 (Multi)
Web:	www.konami.de
Alternativen:	–

WERTUNG — Steuerung 65% Grafik 62% Sound 38%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **66%**

Solide Adaption des VS-Kartenspiel-Systems. Leider mit schlappem Sound.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Woher kommen die seltsamen Spiele?

Wir alle wissen, dass es jede Menge bizarre und merkwürdige Spiele gibt, doch woher kommen sie? Jeden Monat versuche ich, einige der verrückteren Titel vorzustellen, doch der Platz reicht nicht immer für alle Details. Diesmal möchte ich euch aber eines meiner absoluten Lieblingsspiele ausführlich vorstellen, denn Bandai Namco kündigte jüngst *Gegege Kitarou Yoki Sports* für die Wii an.

Obwohl es sehr viele beliebte Spiele und Animes über die Yokai (Das sind Geister und Kobolde) gibt, ist die älteste und berühmteste Serie *Gegege Kitarou*. Sie entstand vor über 50 Jahren, als 1954 die erste Geschichte erschien. Seither wurde sie in verschiedenen Formaten fortgeführt. Natürlich gibt es *Gegege Kitarou* auch als extrem erfolgreiche Anime-Serie im Fernsehen, die momentan in der fünften Neuauflage läuft. Dazu gesellen sich zahlreiche Zeichentrick- und Realverfilmungen. Es überrascht also kaum, dass diese Serie auch als Inspiration für viele Videospiele diente. Den ersten Titel veröffentlichte Bandai 1986 für das NES. Seitdem sind *Gegege Kitarou*-Spiele auf dem SNES und Game Boy erschienen. Nach einer langen Pause kehrt die Serie nun endlich wieder auf eine Nintendo-Plattform zurück!

NEWS-TICKER

NOCH MEHR DS: STYLE Die zweite Spielewelle der Marke DS: Style von Square Enix erscheint im Oktober. Es handelt sich um drei neue Reiseführer und eine Yoga-Software.

PROBLEME BEIM TAUCHGANG Das jüngst in Japan erschienene Tauchspiel *Endless Ocean* wird von einem schweren Bug geplagt. Setzt man im Aquarium-Modus einen bestimmten Fisch aus, stürzt das Spiel sofort ab und nur das Ziehen des Stromkabels ist die letzte Rettung. Nintendo bietet nun betroffenen Kunden den Austausch gegen eine Bug-freie Version des Tauch-Spiels an.

DRAGON-QUEST-REMAKES FÜR DS! Square Enix kündigte an, die Teile IV, V und VI der beliebten RPG-Serie *Dragon Quest* für DS neu aufzulegen. Teil vier erschien ursprünglich auf dem NES. Die beiden Nachfolger erschienen für das SNES.

Gegege Kitarou Yokai Sports

Da staunen Mario & Sonic! Auch japanische Geister messen sich im sportlichen Wettstreit.

• SPIELESAMMLUNG | Hersteller: Bandai Namco, Termin: 2007 (Japan), Web: www.bandainamcogames.co.jp

Die Geschichtensammlung *Gegege Kitarou* ist das Lebenswerk von Shigeru Mizuki. Darin wird von verschiedenen Kreaturen aus der japanischen Folklore erzählt, die als Yokai (Geist, Phantom, Monster, Kobold) bekannt sind. Der Hauptcharakter ist Kitarou, der ebenfalls ein Yokai und letztes Mitglied des Geister-Stamms ist. Nur eine weitere Person gehört diesem Stamm noch an, sein Vater Medema Oyaji (Augapfel-Vater), der einst völlig normal war, aber nach seinem Tod wiedergeboren wurde – jedoch leider nur als Augapfel-Männchen.

Kitarou verfügt über eine große Zahl von Spezialfähigkeiten und magischen Gegenständen. Er hat ferngesteuerte Sandalen, eine magische Weste und kann die Haare auf seinem Kopf wie Pfeile verschießen. Zusammen mit seinem Vater bereist er Japan und versucht den Frieden zwischen Menschen und Yokai zu wahren. Denn immer wieder stellen böse Geister den Menschen nach. Unterstützung bekommt das Duo durch verschiedene Geisterfreunde, etwa Nezumi Otoko (Rattenmann), Neko Musume (Katzen-Mädchen), Sunanake Baba (Die Sand werfende Hexe) und andere.

Gegege Kitarou Yokai Sports ist eine Sammlung verschiedener, recht abgedrehter Sportspiele, bei der ihr einen der Seriencharaktere spielen könnt. Bis zu vier Spieler treten in den Sportarten an, wobei der Wii-Controller zum Springen, Treten oder Rutschen eingesetzt wird. Wird ein Nunchuk hinzugenommen, ist eine komplexere Steuerung möglich, sodass Profis und Anfänger zusammen spielen können. **(wh/sst)**

WETTLAUF Die Zuschauer der Sportveranstaltungen sind natürlich Geister. BILD: BANDAI NAMCO

ERFOLG GARANTIERT Der erste Gegege-Kitarou-Realfilm startete im April dieses Jahres. BILD: SHOCHIKU EIZO

URSPRUNG Alles begann 1954 mit einem liebenswerten, phantasievollen Manga-Comic. BILD: KODANSHA

ZEICHENTRICK Natürlich gibt es auch Animeserien und -Filme über Kitarous Abenteuer. BILD: KODANSHA

Bei Anruf Mario

Was tun, wenn euch unterwegs der kleine NES-Hunger packt?

KURIOSES | Amis spielen NES-Klassiker auf dem iPhone.

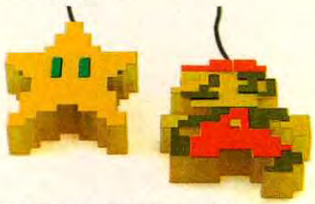
Besitzer des heftig teuren iPhones, des Handys aus dem Hause Apple, dürfen sich jetzt über einen Emulator von findigen Hobbyprogrammierern freuen. Der macht es möglich, die komplette Bibliothek aller erschienenen NES-Klassiker auf dem Telefon zu spielen – darunter Perlen wie *Super Mario Bros. 3*, *Metroid* und *The Legend of Zelda*. Da das iPhone ja nur einen echten Knopf besitzt, der komplette Rest des Interface aber virtuell auf dem Touchscreen angezeigt wird, bildeten die Programmierer einfach einen klassischen NES-Controller im unteren Bereich des Bildschirms nach. Der einzige Haken: Die ganze Sache befindet sich in einer rechtlichen Grauzone, denn die NES-Module passen natürlich nicht ins iPhone – und daher müsst ihr eigentlich eure Modul-ROM-Chips auslesen und dann ins Handy übertragen. Wer es bequemer mag: Deron Dantzler programmierte den Klassiker *Duck Hunt* einfach nach – der läuft auch auf jedem PC-Webbrowser: www.orangeburgyoung-professionals.com/duckhunt. **(ra)** ■

Stern oder Mario?

Das Geschenk für den Nintendo-Fan, der sonst schon alles hat.

KURIOSES | USB-Mäuse mit klassischen Nintendo-Figuren

Ein Gürtel mit NES-Controller als Gürtelschnalle? Wie langweilig. Wie wäre es stattdessen mit einer USB-Maus im besten Retro-Look? Die auf eine Kugel und nicht diese komische rote Lampe auf der Mausunterseite setzt? Und die ein Scrollrad für Webseiten überhaupt nicht vorsieht? Überhaupt, Webseiten – die hat es zu 8-Bit-Zeiten ja auch gar nicht gegeben. Also, flugs bei Thinkgeek (www.thinkgeek.com) vorbeigeschaut und eine Stern- beziehungsweise Mario-Maus geordert. Was sind schon rund 25 Dollar, die ein Exemplar kostet? Und was die 22 Dollar Porto nach Deutschland? Schließlich befindet sich der Euro ja gerade auf einem Kurshöhenflug, da sind das zusammen 35 Euro. Guter Geschmack ist nun mal nicht billig. **(ra)** ■



STERN ODER MARIO: Kein billiges Vergnügen, diese Mäuse im Retro-Design. BILD: THINKGEEK

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

FF CC: Ring of Fates	DS	Erhältlich
Taiko Drum Master	DS	Erhältlich
Mobile Suit Gundam 0079	Wii	Erhältlich
It's a Wonderful World	DS	Erhältlich
Face Training for Adults	DS	Erhältlich
SSX Blur	Wii	13. September
Sonic Rush Adventure	DS	18. Oktober
Final Fantasy Tactics A2	DS	25. Oktober
Ghost Squad	Wii	25. Oktober
Opoona	Wii	1. November

US-Termine

Boogie	Wii	Erhältlich
Mario Strikers Charged	Wii	Erhältlich
Metroid Prime 3	Wii	Erhältlich
Carnival Games	Wii	Erhältlich
Heroes of Mana	DS	Erhältlich
Dewy's Adventure	Wii	4. September
Jam Sessions	DS	11. September
MySims	Wii	18. September
Dance Dance Revolution	Wii	25. September
Zack & Wiki	Wii	16. Oktober

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Wii Fit? Aber hallo!

Rasch noch ein paar Gedanken zur erfreulich sachlichen, von kreischenden Fanboys befreiten Nintendo-E3-Pressekonferenz. Wie ich schon in der letzten Ausgabe spekulierte, gab's einmal mehr *Super Mario Galaxy*, in der Tat *Mario Kart Wii* und dazu noch ein *Smash Bros.*-Update. Das sind alles keine schlechten, doch bis auf Planeten-Mario schon mal da gewesene Spiele. Auftritt *Wii Fit* – ganz klar für die Millionen von Menschen gemacht, die mit der Wii zum ersten Mal (seit langem) eine Spielkonsole an den heimischen Fernseher angeschlossen haben. Freunde in San Francisco, die mich nach meiner Rückkehr über die E3 ausgefragt hatten, reagierten jedenfalls alle mit Begeisterung, als ich ihnen von *Wii Fit* berichtete – da wird Nintendo einmal mehr Schwierigkeiten haben, die Nachfrage in den Griff zu bekommen. Und Hardcore-Gamer, die über das Balancier-Zubehör maulen, sollten mal überlegen, was damit alles für die Steuerung eines „normalen" Spiels denkbar wird. Überhaupt, selbst die Verwalter des Mietshauses, in dem ich wohne, fragten mich schon vor einer Weile nach der Wii, während ein Nachbar neulich meine frisch gekaufte Konsole sah und zwei Wochen später selbst eine im Wohnzimmer stehen hatte – mit zwei Wiimotes und Nunchuks, damit auch seine Frau mitspielen kann. Liebe Konkurrenten, da kommt noch ein böses Erwachen auf euch zu.

NEWS-TICKER

DS-SPIELE AUF PSP? Gerüchten zufolge soll Emulator-Freaks ein kleines Meisterwerk gelungen sein: Sie schrieben einen Nintendo-DS-Emulator für Sonys PSP. Details über die technische Umsetzung – was ist mit Touchscreen und Mikrofon? – sind noch nicht bekannt und angeblich ist die Framerate entsetzlich. Sony dürfte es dennoch ärgern.

DVD AUF Wii? Noch mehr Gerüchte: Eine Nachricht im offiziellen US-Nintendo-Forum meint zur Wii-Wiedergabe von DVDs: „Die Wii-Systeme, die Ende 2006 veröffentlicht worden sind, können das nicht." Was die Frage erlaubt: Können es neuere Konsolen?

SUPERHELD VON MORGEN „Die Fackel" sollte sich warm anziehen! BILD: N-ZONE

DK. Bongo Blast

Mit einem Affenzahn auf die Raserbahn

Fakten

- Nunchuk erforderlich
- Bis zu 4 Spieler können um die Wette trommeln
- Viele freispielbare Charaktere und Strecken
- Sollte ursprünglich für den Gamecube erscheinen

AUTOR: KATHARINA REUSS

Schon seit Längerem war es verdächtig ruhig um Donkey Kong und seine den Dschungel bewohnende Crew. Zwar beehrte er uns wieder einmal als Klassiker auf der Virtual Console, aber ein richtig eigenständiges neues Game blieb aus. Bis jetzt! Denn in Japan ist nun das eigentlich für den GameCube angekündigte Rennspiel *DK: Bongo Blast* für die Wii erschienen. Gleich vorneweg – die Bongos könnt ihr zwar anschließen, aber nicht benutzen! Ein seltsamer Schachzug, wenn man bedenkt, dass das gesamte Gameplay auf den einzigartigen Bongo-Controller zugeschnitten wurde.

NACHGEÄFFT??

DK: Bongo Blast ist eines der bis jetzt noch rar gesäten Rennspiele auf der Wii, weswegen es sicherlich auf fruchtbaren Boden fallen wird. Vom Spielprinzip und der Streckenführung her gibt es keine großartigen Überraschungen, sondern solide Rennspielkost. Ihr startet euer Rennen entweder mit einem Mitglied der Affenbande rund um Donkey Kong oder einem der fiesen Kremlings. Deutliche Anleihen wurden bei *Mario Kart* genommen, die Musik und das ganze Design des Games erinnern stark an den berühmten Fun Racer aus dem Hause Nintendo. Auch die Grafik orientiert sich offensichtlich am GameCube und ist ansehnlich, wenn auch nicht gerade umwerfend.

STEUERUNGS-AUF-UND-AB

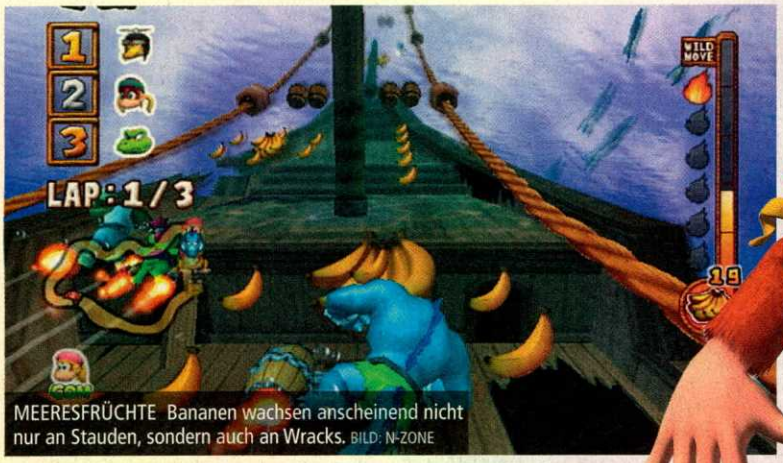
Durch Trommeln beziehungsweise durch rhythmisches Auf-und-Ab-Schlagen der Wii-Fernbedienung und des Nunchuk

MAIK KOCH
heizt lieber durch *Excite Truck*.

Der Fun-Rüttel-Racer geht ganz schön in die Arme. Das ständige Bewegen der Controller ist mir definitiv zu anstrengend. Außerdem finde ich *Donkey Kong: Bongo Blast* viel zu langsam. Ich stehe mehr auf rasante Racing-Action à la *Excite Truck*. Des Weiteren ist der Titel keine Konkurrenz zu *Mario Kart*. Ich hoffe, mein Muskelkater legt sich bald.

» Vom Spielprinzip und der Streckenführung her gibt es keine großartigen Überraschungen. «

CHEESE So verdient man sich Käs …, äh, Bananen. BILD: N-ZONE



MEERESFRÜCHTE Bananen wachsen anscheinend nicht nur an Stauden, sondern auch an Wracks. BILD: N-ZONE

FINGERSPITZENGEFÜHL ... ist gefragt, wenn es ums „Einlochen" geht BILD: N-ZONE

simuliert ihr Bongospielen und nehmt so Geschwindigkeit auf. Wollt ihr nach rechts ausweichen, dürft ihr nur mit rechts schlagen, wollt ihr nach links, entsprechend mit der anderen Hand wedeln. Für einen Sprung reißt ihr beide Controller nach oben – leider passiert dies oft unbeabsichtigt, da es schwer ist, einen konstanten Bewegungsablauf hinzukriegen. Ab und zu erkennt die Steuerung nicht korrekt, mit welcher Hand ihr gerade trommelt. Als Konsequenz bewegt sich euer Fahrer prompt in die genau entgegengesetzte Richtung.

Das wäre an sich nicht so schlimm, wäre die Steuerung nicht auch noch unglaublich anstrengend! Für ein paar Minuten ist nichts dagegen einzuwenden, aber gerade für ein Spiel, das man gerne mal mit den Freunden einen Nachmittag lang zocken möchte, völlig ungeeignet.

PAUSE!!

Zum Glück gibt es auf den Strecken auch Abschnitte, in denen ihr eure wunden Gelenke schonen dürft: als Abkürzungen fungieren die altbekannten Fässer, mit denen sich Donkey Kong schon seit

GLITSCHIG Dieser Tintenfisch teilt unsere Liebe für frittierte Calamares offensichtlich nicht! BILD: N-ZONE

Gib dem Affen Bananen!

Auch eine Lösung für das Benzinproblem: Donkey Kong und seine Konsorten verwenden leckeres Obst als effektiven Treibstoff.

Die gelben Köstlichkeiten findet ihr über die gesamte Strecke verteilt. Sammelt euer Charakter genug von den exotischen Südfrüchten, ist er in der Lage, einen Boost auszulösen und der Konkurrenz die Bongos von hinten zu zeigen! Rast ihr in ein zerstörbares Objekt oder einen Mitfahrer, verlängert sich euer Schub sogar noch.

NUR GEDULD Hat sich eure Bananenleiste gefüllt und es erscheint ein Feuersymbol, ... BILD: N-ZONE

CRASH ... dann löst ihr den Turbo-Antrieb aus! BILD: N-ZONE

HO HO HO Wir bremsen nicht für Schneemänner. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
will trommeln, nicht schütteln.

Hach, wäre dieses Spiel doch nur für den Cube erschienen. Mit den Bongos hätte die actionreiche Affenraserei sicher Spaß gemacht. Doch auf der Wii wirkt die Schüttel-Steuerung gezwungen und nicht wirklich ideal. Klar, eine nette Idee ist es allemal, ein Rennspiel auf diese Weise zu steuern, nur eben nicht die beste. Ich warte also weiter auf das nächste gute Wii-Rennspiel nach *Excite Truck*.

FLORIAN BRICH
trommelt gern und oft.

Als ausgehungerter Rennspielfan habe ich dem DK-Renner mit Bongo-Burner größere Chancen eingeräumt als die japanische Fachpresse, die auf dem Spiel ziemlich herumgetrampelt ist. Es stimmt, dass der Titel trotz netter Wischeffekte und Unterwasseroptik seine GC-Grafik-Wurzeln offen zeigt. Allerdings wirken die putzigen Bienen, Haie und Fledermäuse auch in dieser Form. Sogar mit den tumben Trommel-Sounds aus dem FB-Lautsprecher und der Railführung in den Kurven schließe ich meinen Frieden, wenn ich mit einer pinkfarbenen Kremling-Lady im Tina-Turner-Look über die Piste fege. Das Gameplay und die Streckenlayouts hätten allerdings mehr Abwechslung vertragen können. Kurz: Kein Brett, aber mir gefällt's.

Längerem komfortabel transportieren lässt. Erwischt ihr eines, seid ihr schneller davongedüst, als ihr „Banane" sagen könnt! Ab und an stehen euch auch ganz exklusive Fortbewegungsmöglichkeiten zur Verfügung. So beehren unter anderem der Schwertfisch und das Nashorn aus den SNES-Teilen unseren Bildschirm und lassen uns freundlicherweise auf ihrem Rücken Platz nehmen. Leider tummeln sich nicht nur wohlgesonnene Vertreter in der Fauna von *DK: Bongo Blast*. So summen euch stachelige Bienen vor der Nase herum oder mies gelaunte Fledermäuse versperren euch den Weg. Ganz zu schweigen von offensichtlich hungrigen Unterwasser-Bewohnern, die euch auflauern.

GANZ SCHÖN DURCHWACHSEN

Trotz der durchaus stimmungsvollen Aufmachung gelingt es *DK: Bongo Blast* nicht, zu überzeugen. Die nervige Steuerung und der dumpfe Bongo-Sound tragen leider nicht zu ungeahntem Spielspaß bei. Sicherlich wird der Titel stark geteilte Meinungen hervorrufen, wie man schon an den Aussagen der anderen Redakteure erkennen kann. Wer keine Probleme mit Muskelkater hat, leidenschaftlicher Fitnessstudiobesucher ist oder nicht auf *Mario Kart* warten kann, darf ruhig zugreifen. Ihr müsst dann aber auch noch die teils rückständige Grafik verknusen können. Alle anderen überlegen es sich lieber noch einmal. ■

WISSENSCHAFTLICH Falls ihr schon immer einmal wissen wolltet, wie es innerhalb eines schwarzen Lochs aussieht ... BILD: N-ZONE

CHRISTOPH KRAUS
steht auf haarige Typen.

Ich mag *Donkey Kong. Diddy's Kong Quest* ist mein absoluter All-Time-Favorite auf dem SNES, *Donkey Kong 64* habe ich auf dem Nintendo 64 bis zum Erbrechen gespielt und *Donkey Kong Land* spielte ich trotz absolut ekelerregender Schwarz-gelb-Optik auf dem Game Boy vollständig durch. *DK: Bongo Blast* macht mich dagegen gar nicht an – es macht mich vielmehr körperlich fertig! Wenn ich Muskeltraining für meine Arme brauche, stemme ich lieber Hanteln. Ganz ehrlich: Ich kann mir kaum vorstellen, dass jemand länger als eine Viertelstunde am Stück spielen kann, ohne seine Nervenzellen am Handgelenk lahm zu legen. Als Störfaktoren kommen das belanglose Leveldesign, die mangelnde Spieltiefe und eine Grafik, die ich gerade noch auf dem Nintendo 64 toleriert hätte, hinzu. Aber vielleicht bin ich einfach nur zu pessimistisch und *DK: Bongo Blast* entfaltet erst nach einiger Spieldauer seinen Reiz. Für heute habe ich einfach keine Lust mehr. Nächste Woche wage ich mich gern noch mal an die Bongo-Primaten heran – vielleicht fällt mein Eindruck dann ja ganz anders aus.

SUBTIL Dieses Schild weist euch auf eine „geheime" Abkürzung hin. BILD: N-ZONE

KATHARINA REUSS
findet Schlagzeuger cool.

Worin genau der Witz liegt, ein Bongo-Rennspiel ohne Bongos zu veröffentlichen, können uns nur die Entwickler der Paon Corporation verraten. Doch nach anfänglicher Entgeisterung über die anstrengende Steuerung und die nervigen Bongo-Sounds muss ich eingestehen, dass mich die ersten Erfolge motivierten. Belohnt wurde ich dafür mit chronischen Handgelenkschmerzen am nächsten Tag. Ein bisschen Bewegung in allen Ehren – aber wenn ich schwitzen will, geh' ich in die Sauna!

DK: BONGO BLAST

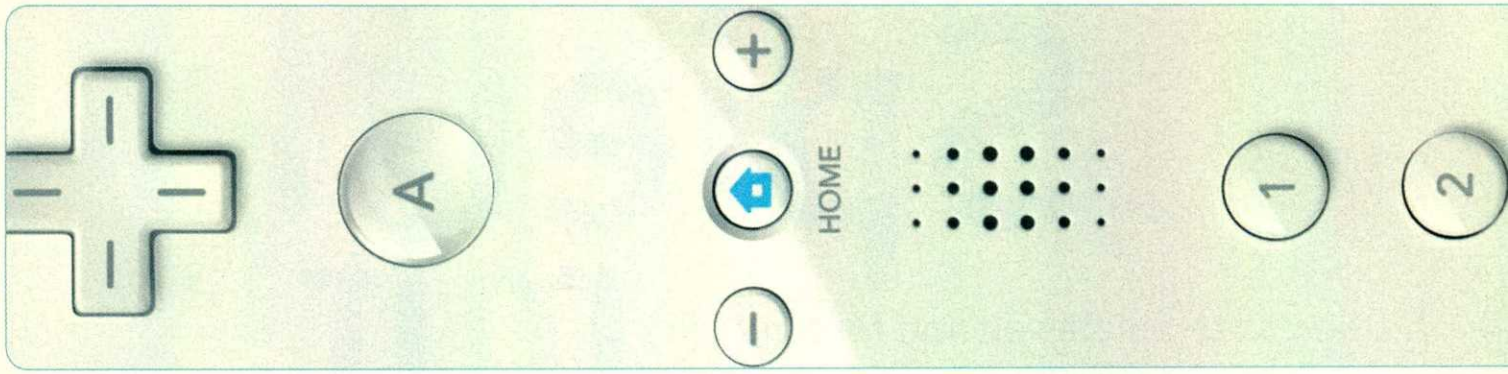
Genre:	Fun Racer
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon Corporation
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	Noch nicht bekannt
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.co.jp/wii/
Alternativen:	Mario Kart in jeglicher Form

- ↗ Verrückte Charaktere
- ↗ Nett gestaltete Strecken
- ↙ Anstrengend
- ↙ Nur wenige verschiedene Streckenthemata

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 70% SOUND 80%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **68%**

Unausgegoren. Das Spiel krankt an ungünstiger Steuerung und altbackener Cube-Grafik.



NUR DAS BESTE FÜR

AUTOR: MAIK KOCH

Die tagelangen Testphasen sind vorbei! Egal ob Akkus oder Kabel für eure Wii oder ein schickes Zubehörpaket samt Tasche für euren Nintendo DS, den geschulten Augen unserer kritischen Tester entging nichts. Auch auf die neuesten DS-Kuriositäten aus dem fernen Japan dürft ihr euch freuen. Wir haben für euch alles genauestens unter die Lupe genommen und auf den folgenden vier Seiten ein spezielles Hardwarepaket mit dem besten Zubehör für Wii und Nintendo DS zusammengestellt. So seid ihr für den nächsten Einkaufsbummel bestens beraten und wisst, welche Produkte ihr Geld wert sind.

MAD CATZ WII COMPONENT CABLE

Mad Catz liefert mit seinem Wii Component Cable eine günstige Alternative zum Nintendo-Original. Bild und Ton werden makellos wiedergegeben – die Qualität beider Kabel befindet sich nämlich auf demselben Niveau. Mad Catz bietet mit ca. 3 Metern jedoch die längere Strippe. Darüber hinaus sind sowohl Verarbeitung als auch Design gut gelungen. Lediglich die beiden Audio-Partitionen werden Hardware-Unkundige nicht sofort als solche entlarven, da sie nicht separat gekennzeichnet sind. Dieser Makel ist aufgrund des vergleichsweise geringen Preises jedoch leicht zu verschmerzen.

TEST
MAD CATZ WII COMPONENT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	09471 - 80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Länger als das Originalkabel
- Hübsches, zur Wii passendes Design
- Hervorragende Bildqualität
- Audio-Kabel nicht separat erkennbar

WERTUNG ★★★★½

Die momentan beste und günstigste Alternative zum originalen Komponenten-Kabel ohne qualitativen Rückschritt

BIGBEN LADESTATION WII-REMOTE

Die weiße Station mit der stylischen blauen Ladeleuchte wird einfach mit dem beiliegenden Kabel hinten an einen USB-Steckplatz der Wii gestöpselt. Dann müsst ihr nur noch den Akku in die FB einlegen und mit dem neuen, mitgelieferten Deckel verschließen. Der sitzt perfekt und ermöglicht die Aufladung, wenn ihr den Controller in die Halterung stellt. Ein Abnehmen der Handschlaufe ist nicht notwendig, für sie ist Platz. Zum Laden muss die Konsole eingeschaltet sein oder im Stand-by-Betrieb laufen. Nach vier bis fünf Stunden sind die Batterien voll und reichen – je nachdem ob ihr das Nunchuk benutzt –, für bis zu 30 Stunden. Leider gibt es noch keine separaten Akkus und Deckel, so wird's für vier FBs recht teuer.

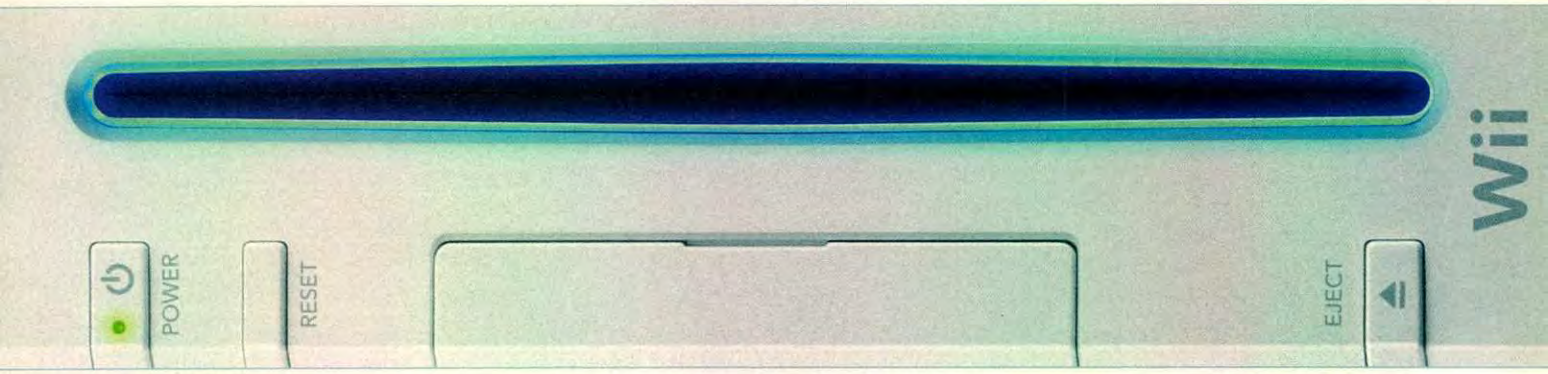
TEST
BIGBEN LADESTATION ...

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Gut

- Gelungenes Design
- Praktische FB-Halterung
- Hält bis zu 30 Stunden
- Für vier Wii-FBs etwas teuer

WERTUNG ★★★★★

Die praktische Halterung passt perfekt zur Wii-Konsole. Der Akku-Einsatz und der neue Deckel für die Wii-FB sitzen nahtlos.



WII UND NINTENDO DS

BILD: BIGBEN INTERACTIVE

BIGBEN RGB-AV-KABEL

Das der Wii beiliegende AV-Kabel kann in punkto Bildqualität nicht wirklich überzeugen – grafikverliebte Spieler klagen über verwaschene Texturen, keine klare Farbabtrennungen und ein insgesamt etwas unscharfes Bild. Spieler, die ihre Wii an einem Röhrenfernseher benutzen, greifen zum Bigben RGB-AV-Kabel, das die drei Grundfarben in separaten Leitungen überträgt und somit ein schärferes Bild, besseren Kontrast und schönere Farben liefert. Das Kabel besitzt einen zusätzlichen Audio-Ausgang für den Anschluss an die Stereoanlage. Mit nur 13 Euro ist das Kabel unser Preis-Leistungs-Sieger. Die Bildqualität steht dem RGB-Kabel aus dem Hause Nintendo in nichts nach. Ihr könnt hier bedenkenlos zugreifen!

TEST

BIGBEN RGB-AV-KABEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interaktive
Info-Telefon:	0900 - 1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 13,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Ideal für Röhrenfernseher
- Bessere Bildqualität
- Extra Audio-Anschlüsse
- Unschlagbarer Preis

WERTUNG ★★★★★

Das Kabel bietet eine Top-Bildqualität, Audio-Ausgänge für Surround-Anlagen und kostet ca. 13 Euro. Das ist das beste Preis-Leistungs-Verhältnis!

BILD: NINTENDO

NINTENDO LAN-ADAPTER

Ihr besitzt keinen WLAN-fähigen Router? Dann schafft der LAN-Adapter von Nintendo womöglich Abhilfe. Dafür schließt ihr einfach das Zubehör an den USB-Eingang eurer Wii-Konsole an. Mit einem passenden Netzwerkkabel, das nicht im Lieferumfang enthalten ist, verbindet ihr dann den Adapter mit eurem Router (bitte nicht mit dem DSL-Modem). Im Optionsmenü der Wii richtet ihr noch die entsprechende LAN-Verbindung ein und schon stehen euch Nintendos Online-Kanäle zur Verfügung. Für ca. 30 Euro kommt ihr in den sicheren Genuss der Virtual Console, surft über den Internetkanal im World Wide Web oder besorgt euch die neuesten Updates für eure Wii.

TEST

NINTENDO LAN-ADAPTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803 - 18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Gut

- Sichere Online-Verbindung
- Keine WLAN-Empfangsprobleme
- Konsole ist stets online.
- Kabelverlegung

WERTUNG ★★★★½

Der LAN-Adapter von Nintendo bietet eine sichere Online-Verbindung. Allerdings muss dafür ein Netzwerkkabel gelegt werden.

WII BALANCE BOARD

Die Hardcore-Nintendo-Fans wunderten sich: Der halbstündige Höhepunkt der Nintendo-Pressekonferenz auf der E3 war eine graue Gymnastik-Platte für Sportfreunde und alle, die es werden wollen. Unter dem Namen Wii-Fit möchte Nintendo für mehr Bewegung in den Wohnstuben der Welt sorgen. Das Gerät heißt Wii-Balance-Board, sieht nach Herdplatte aus und setzt über Bewegungssensoren eure Bewegung ins Spiel um. Für den reibungslosen Betrieb des Zubehörs legt ihr vier handelsübliche AA-Batterien ein, drückt den Knopf an der Vorderseite und schon dürft ihr loslegen. Dass das Board nicht nur für Liegestütze oder hürftschwingende Hula-Hoop-Bewegungen genutzt werden kann, hat Nintendo schon demonstriert. Wii Fit soll samt Balance Board Anfang 2008 erscheinen und umgerechnet zwischen 50 und 60 Euro kosten.

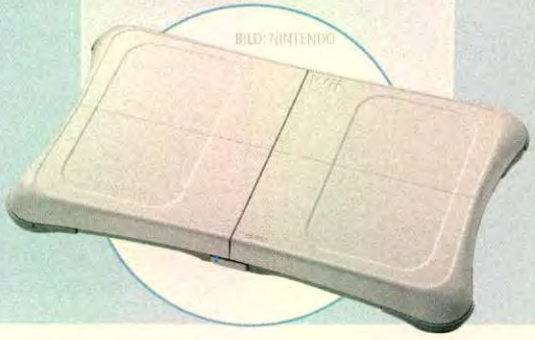
VORSCHAU

Wii BALANCE BOARD

EINSCHÄTZUNG

Wii Fitness verspricht schweißtreibenden Spielspaß. Schuhe ausziehen nicht vergessen!

BILD: NINTENDO



NINTENDO WI-FI USB-CONNECTOR

Für DS-Besitzer ohne eigenes WLAN hat Nintendo seit längerem einen USB-Wi-Fi-Adapter im Angebot, mit dem ihr euren DS und nun auch die Wii ins Netz bringen könnt. Prinzipiell wird der Internetanschluss des PCs in Form eines Funksignals weitergeleitet, in das sich der DS einbuchen kann. Der große Vorteil ist hierbei, dass die Konfiguration des Geräts sehr einfach ist. Unter www.nintendowifi.de gibt es außerdem ausführliche Anleitungen und Hilfestellung bei möglichen Problemen. Der Vorteil für DS-Besitzer: Um den DS an eurem WLAN-Router zu betreiben, ist die schwächere WEP-Verschlüsselung nötig. Diese birgt aber Sicherheitsrisiken, die ihr mit dem Wi-Fi-Connector umgehen könnt. Zwar ist die Verschlüsselung zwischen DS und PC auch nur WEP, für euer restliches Heimnetzwerk jedoch nutzt ihr dann aber die sichere WPA-Verschlüsselung.

BILD: NINTENDO

TEST
NINTENDO WI-FI USB CON...

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803 - 18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 40,-
Preis-Leistung:	Gut

- Einfache Konfiguration
- Keine WLAN-Empfangsprobleme
- WPA für euer übriges Netzwerk möglich
- Der PC muss während der Nutzung laufen

WERTUNG ★★★★½

WIFI USB-Connector zeichnet sich durch seine einfache Bedienbarkeit aus. Für User ohne WLAN ist das Zubehör ideal.

LOGIC3 CRYSTAL PACK

Optisch macht das Crystal-Pack-Zubehörset aus dem Hause Logic3 einen schlichten, aber trotzdem sehr schicken Eindruck. Die durchsichtige Plastikhülle ist unauffällig, schützt euren DS aber wunderbar vor Kratzern und anderen Gebrauchsspuren. Beim Anlegen solltet ihr allerdings Vorsicht walten lassen – wirklich stabil ist die dünne Schale vor allem an den Verbindungen zwischen oberer und unterer Hälfte nicht. Zudem enthält das Set noch einen passablen Kopfhörer mit Mikrofon, drei praktische Spiele-Hüllen und zwei Ersatz-Stylus. Wer es gern etwas dezenter hat und nur das wichtigste Zubehör für seinen Lite benötigt, kann getrost zuschlagen.

BILD: LOGIC3

TEST
LOGIC3 CRYSTAL PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157 - 927350
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- Unauffällige Schale
- Sinnvolle Auswahl
- Super Preis
- Schale wirkt zerbrechlich

WERTUNG ★★★★½

Empfehlenswertes Set zum Schnäppchenpreis, das durch die sinnvolle Auswahl an DS-Lite-Zubehör besticht.

KURIOSES AUS JAPAN

Tragbares Gesichtsmuskeltraining inkl. Kamera

Es gibt Neuigkeiten aus dem Land des Lächelns. Der Hersteller Nintendo höchstpersönlich hat in Japan mit dem Programm *Face Training for Adults* ein „Spiel" in Vorbereitung, mit dem ihr eure Gesichtsmimik auf Trab bringen und Entspannung tanken könnt. Das Spiel richtet sich vornehmlich an weibliche Spieler und wird mit der besagten Kamera ausgeliefert, die bequem in den GBA-Slot des Handhelds gesteckt wird. Dabei dient das Gerät als Spiegel und projiziert das Gesicht auf einen Bildschirm des Nintendo DS. *Face Training for Adults* verfügt über mehrere Spielmodi, die euer Gesicht laut Nintendo schon nach wenigen Tagen geschmeidiger und straffer aussehen lassen. Das Spiel ist am 2. August für umgerechnet 30 Euro in Japan erschienen – ein deutscher Termin ist noch nicht bekannt.

BILD: NINTENDO

DS-LITE-AKKU UND LADESTATION

Wer lange mit dem DS Lite unterwegs ist, braucht früher oder später möglicherweise einen Ersatzakku. Doch der Austausch ist recht kompliziert, denn die Unterseite des Handhelds ist verschraubt. Bigben Interactive hat mit seinem neuen Zubehörpaket eine Lösung für dieses Problem und liefert euch einen neuen Akku (1.000 mAh bei 3,7 Volt), einen kleinen Schraubenzieher zum Lösen des Original-Deckels, einen schraubenlosen Ersatzdeckel und ein Tischladegerät. Das Set hat lediglich eine kleine Schwäche: Leider wird es ohne eigenes Netzteil geliefert, sodass ihr das Ladegerät von Nintendo an die Station anschließen müsst.

BILD: BIGBEN INTERAKTIVE

TEST

BIGBEN AKKU + LADESTATION

Typ:	Nintendo
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0900 - 1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 19,-
Preis-Leistung:	Gut

- Akku mit 1.000 mAh
- Ersatzdeckel ohne Schrauben
- Schraubendreher liegt bei
- Ladeschale ohne Netzteil

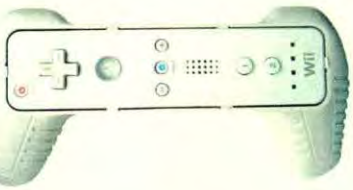
WERTUNG ★★★★★

Gutes Paket für Vielspieler: Der Akku hält für fünf Stunden; die Ladeschale muss mit Nintendos Ladegerät verbunden werden.

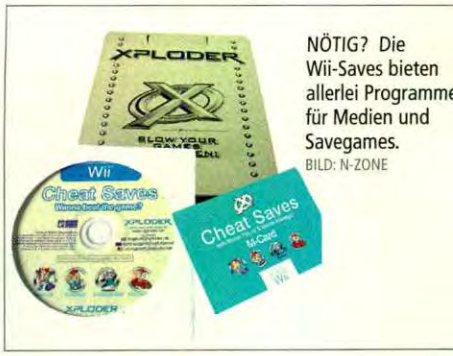
In Bewegung bleiben – Motion-Sensor für den DS erhältlich

Nintendo hat in Japan kürzlich einen „Slide-Controller" für den Nintendo DS veröffentlicht. Dabei handelt es sich um eine optionale Peripherie, die in den GBA-Slot des Handhelds gesteckt wird und über Bewegungssensoren verfügt – vergleichen lässt sich die Technik mit einer handelsüblichen optischen Computer-Maus. Das Gerät ist in Japan zusammen mit dem Spiel *Slide Adventure Mag Kid* für umgerechnet 35 Euro erhältlich. Bei *Mag Kid* steuert ihr mittels des neuen Zubehörs eine kleine magnetische Raupe durch ein Haus voller Rätsel und Abenteuer. Bewegt ihr den Slide Controller dabei ruckartig, führt das kleine Wesen eine Ramm-Attacke aus. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob der Slide-Controller zukünftig auch bei uns erhältlich sein wird und ob das Gerät auch in irgendeiner Art und Weise mit der Wii in Verbindung gebracht werden kann. Vielleicht als Maus für den Internetkanal.

BILDER: NINTENDO

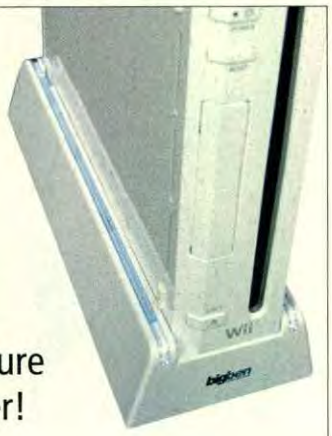


GRIFFIG Sowohl die Gummi- als auch die Plastik-Ausführung bieten besten Grip!
BILD: N-ZONE



NÖTIG? Die Wii-Saves bieten allerlei Programme für Medien und Savegames.
BILD: N-ZONE

EDEL Im Wii-Stand von Bigben ist eure Wii bestens aufgehoben.
BILD: N-ZONE



Bigben WiiStand

So macht ihr eure Wii noch cooler!

Wenn ihr eure Wii im WiiConnect24-Modus betreibt, wird euch bereits aufgefallen sein, dass sich die Konsole dabei erwärmt. Hier schafft der WiiStand Abhilfe, der eure Wii von unten mit kühler Luft versorgt. Darüber hinaus ist das gute Stück blau beleuchtet – passend zur Optik der Wii. Doch so toll der Standfuß auch aussieht und kühlt, hat er dennoch einen Nachteil: der über USB mit Strom versorgte Ventilator im Sockel ist kaum zu überhören. Für 17 Euro könnt ihr hierbei trotzdem fast nichts falsch machen – sofern ihr euch mit dem Betriebsgeräusch des stylischen Zubehörs abfindet. ■

TEST
WiiSTAND

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 17,-
Preis-Leistung:	Gut

- Ordentliche Kühlung
- Coole Optik
- Fairer Preis
- Hörbares Betriebsgeräusch

WERTUNG ★★★½☆

Schickes Zubehör, um die Wii ordentlich zu kühlen – lediglich das laute Betriebsgeräusch trübt den guten Eindruck.

Brooklyn Rubber & Controller Grip

Mit diesem Gummi haben Sie alles im Griff!

Wer häufiger Spiele daddelt, bei denen man die Wii-Remote quer hält, sollte einen Blick auf die Controller-Grip-Hüllen aus dem Hause Brooklyn werfen. Diese sind in verschiedenen Ausführungen und Farben erhältlich – entweder als gerippte Gummihüllen oder aus edlem weißen Plastik. Der Controller liegt damit noch besser in der Hand, auch wenn es beim Spielen etwas schwerer fällt, den B-Button an der Unterseite der Wii-Remote zu betätigen. Den Pointer könnt ihr nicht benutzen, sobald ihr die Hülle angelegt habt – sie ist hauptsächlich für Virtual-Console-Spiele oder Titel wie *ExciteTruck* gedacht. ■

TEST
BROOKLYN RUBBER & ...

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Web:	www.vidis.com
Preis:	Ca. € 9,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Schutz und nette Optik
- Ideal für Virtual-Console-Titel
- Funktioniert nur mit bestimmten Spielen
- Gummi-Version müffelt

WERTUNG ★★★☆☆

Wer häufig mit der Virtual Console spielt, darf mit den Hüllen liebäugeln, die ansonsten nicht wirklich nötig sind.

Cheat Saves Nintendo Wii

Das ultimative PC-Tool für die Wii?

In Verbindung mit einem PC bietet die Cheat-Saves-CD aus dem Hause Xploder eine Menge nützlicher Features wie einen Speicherstand-Manager, das Konvertieren und Verwalten von Filmen, Musik und Videos für eure Wii und die Möglichkeit, Virtual-Console-Spiele auf dem PC zu sichern. Außer der Software benötigt ihr noch eine SD-Karte und einen entsprechenden Kartenleser für den PC. Auch wenn die Software gut funktioniert, gibt es im Internet bereits eine Reihe kostenloser Programme mit denselben oder gar erweiterten Funktionen, weswegen ihr euch diese – mit 50 Euro nicht günstige Anschaffung – gut überlegen solltet. ■

TEST
XPLODER CHEAT SAVES

Typ:	Zubehör
Hersteller:	NBG Multimedia
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.nbg-online.de
Preis:	Ca. € 50,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Rundum-Software-Lösung
- Hoher Preis
- (Noch) wenige Savegames online
- Weitere Kosten für SD-Karte und Card-Reader

WERTUNG ★★★☆☆

Die Cheat Saves eigenen sich, um mit einem Programm Speicherstände und Spiele zu verwalten. Wirklich notwendig ist sie allerdings nicht.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

Vor fast einem Jahr ist die Wii erschienen, doch die richtig großen Spiele erscheinen erst ab Herbst. Haben wir unsere Wiis also alle zu früh gekauft?

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Mir wäre es lieber gewesen, wenn Nintendo auf Freundschaftscodes verzichtet hätte.
SEBASTIAN

Euer Heft ist echt toll und ich freue mich jeden Monat, wenn der Briefträger mit der aktuellen Ausgabe kommt.
JOHANNES

Ihr seid spitze! Macht weiter so!
ANDREA

Ich finde es ja toll, dass Tomb Raider nun noch für die Wii kommt!
JULIAN

Ich freu mich unglaublich doll auf Metroid Prime 3!
CLAAS WOLF

WIEDER MAL ZU FRÜH GEKAUFT?

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe mir gleich nach dem Launch eine Wii gekauft und damals schon Angst gehabt, es könnte zu früh gewesen sein. Denn schon die PS2 kaufte ich am Starttag und wartete danach ein Jahr lang auf Spiele, die mir gefielen. Tja, und bei der Wii sieht es leider nicht anders aus – immerhin sind seit dem Start ein paar nette Titel erschienen, aber die richtig großen Hammer-Games kommen nun doch erst diesen Herbst und Winter raus – ein Jahr zu spät. Das Schöne ist aber, dass Nintendo wenigstens nicht so schnell den Preis gesenkt hat wie damals beim GameCube. Ich würde mich extrem ärgern, wenn der Preis der Wii im Weihnachtsgeschäft gesenkt würde. Denn dann hätte ich meine Wii nicht nur zu früh, sondern auch zu teuer gekauft. Aber immerhin, bald kommen ja endlich *Metroid Prime 3*, *Super Mario Galaxy* und irgendwann auch *Super Smash Bros. Brawl*. Ein Jahr nach dem Release löst Nintendo also endlich sein Versprechen ein. Das Blöde ist: Ich weiß jetzt schon, dass ich mir den Nachfolger der Wii am ersten Tag kaufen werde.

» Ich würde mich extrem ärgern, wenn der Preis der Wii im Weihnachtsgeschäft gesenkt würde. «
STEFAN

Irgendwie bin ich leider viel zu empfänglich für den Hype um eine neue Konsole.
VIELE GRÜSSE, STEFAN

DAS WII-LIEBESGEDICHT

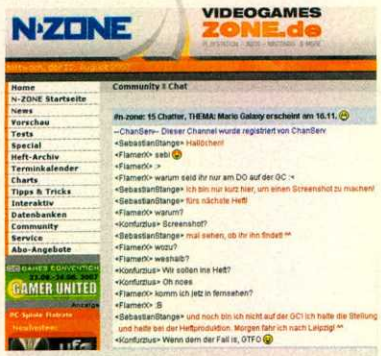
Im Rahmen unseres VGZ-Frühstücksclubs auf www.videogameszone.de forderten wir euch jüngst auf, uns ein Liebesgedicht mit Videospielbezug zu dichten. Der User „Morphium24" traf dabei den Nagel dermaßen auf den Kopf, dass wir euch sein Gedicht auch hier im Heft präsentieren wollen.

Morphis Gedicht
„Oh du meine holde Maid,
wir kennen uns schon seit langer Zeit,
und ich werde nicht vergessen,
wie dich meine Spiele stressen.
Ständig „kling und tuut, piep",
hast du mich denn noch lieb?
Nimm mal die Remote in die Hand
Bitte, schmeiß sie doch nicht gleich an die Wand. Lass die Wut beim Boxen raus!
Ist das mein Mii, den du gerade haust??
Wow! Knockout in 10 Sekunden!!!"
Und Runde an Runde vergehen die Stunden, und die einst noch so holde Maid sitzt noch vor der Glotze, die Augen weit aufgerissen, und da entgegnet ihr der treue Schatz: „Spatz!
Überwunden ist dein Spielehass!
Jetzt lass uns aber rausgehen auf die Straß'! Lass die Wii jetzt mal in Ruh'
Schatz, hörst du mir überhaupt zu??!!"

MARIO STRIKERS SORGT FÜR SPASS

Hallo N-ZONE-Team,
ich schreibe euch wegen des Leserbriefs von Holger Kluge in der letzten Ausgabe. Ich finde, er tut dem Spiel unrecht, wenn er einfach so drüber wettert. Ich mochte den Vorgänger auch, doch mit

Online-Chat



Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 25. September 2007 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

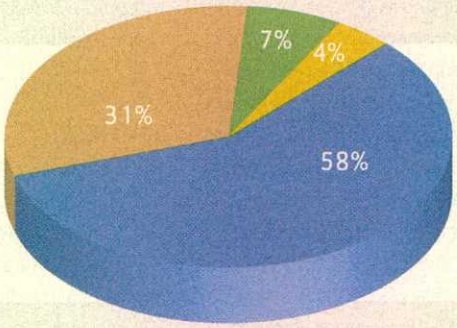
Mario Strikers Charged bin ich super zufrieden. Man muss sich halt auf das Spiel einlassen. Es funktioniert eben ganz anders als der GameCube-Teil. Also Holger, du solltest einfach mal alle Kapitäne und Teamspieler antesten und ihre Fähigkeiten kennenlernen. Schnell finden sich damit einige brauchbare Taktiken. Durchs Online-Zocken lernst du auch viel, auch wenn es ab und zu frustriert. Ich spiele am liebsten mit meinem Kumpel an der heimischen Konsole. Wir tüfteln Taktiken aus, probieren neue Spielideen und treten nach dem Warmspielen online an. Ich kann dir sagen, dass das einen Riesenspaß macht. Gib dem Spiel also bitte eine Chance! Du musst wirklich nur etwas Zeit und Mühe investieren, doch dann wird es richtig gut!

VIELE GRÜSSE, HENDRIK

AVATAR So kennen unsere Foren-User Morphium24. BILD: WWW.N-ZONE.DE

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.videogameszone.de und macht doch einfach mit!

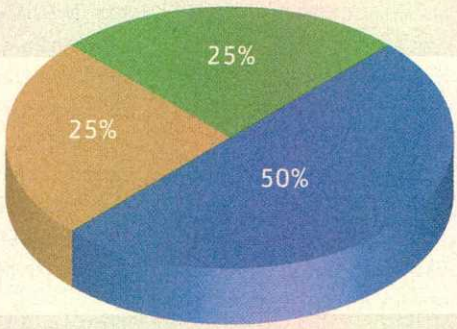


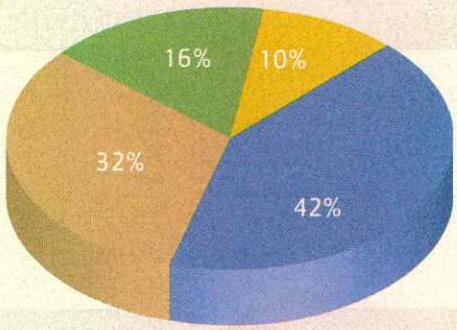
Euer Fazit zur E3 2007?

- Ich habe mir mehr erwartet.
- Sie hat in etwa meine Erwartungen erfüllt.
- Sie hat meine Erwartungen übertroffen!
- E3 2007? Sagt mir nichts!

Würdet ihr euch „Wii Fitness" kaufen?

- Vielleicht, wenn mich die Spiele und Übungen überzeugen.
- Nein, kein Interesse.
- Ja klar, das Konzept ist genial!



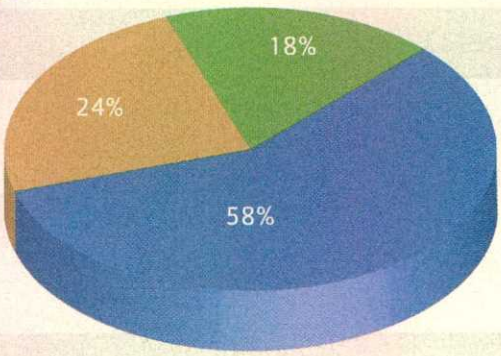


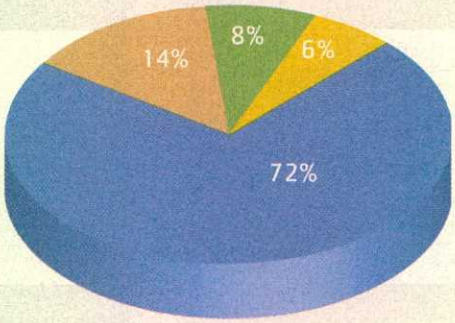
Wie oft nutzt ihr die Nachrichten-Funktion eurer Wii?

- Kaum, alle paar Wochen mal
- Ich nutze diese Funktion nicht.
- Ab und zu, mehrmals im Monat
- Sehr oft, mehrmals die Woche

Kauft ihr euch den Wii-Zapper?

- Vielleicht
- Auf keinen Fall
- Ja, sicher!





Besitzt ihr eine Wii und einen DS?

- Ja, ich besitze beide Konsolen!
- Nein, ich besitze nur eine Wii.
- Nein, ich besitze nur einen DS.
- Nein, ich besitze keine der beiden Konsolen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

PREMIUM-EXTRAS FÜR ABONNENTEN?

Hallo N-ZONE,
Erst mal ein Lob an euch, eure Zeitschrift ist super und ich lege beim Kauf von Spielen großen Wert auf eure Wertung. Deshalb habe ich seit etwa einem Jahr das Abo mit DVD. Im Abo bekommt man allerdings nicht die Premium-Ausgabe, doch auch die möchte ich, deshalb muss ich die N-ZONE noch mal extra kaufen und da ist die DVD dann ja auch drin. Am Anfang dachte ich, da kommt jetzt 1-2 mal eine Premium-Ausgabe, doch jetzt ist jede dritte Ausgabe eine Premium, und ich muss doppelt kaufen, und das ist ja sinnlos. Würde das Premiumheft als Einzelheft im Geschäft rauskommen, so wie das *Zelda*-Sonderheft Anfang des Jahres, wäre es für mich auch kein Problem. Nur so, wie es im Moment ist, finde ich das rücksichtslos gegenüber den Abonnenten: „Die haben ja das Abo, wenn sie die Premium-Ausgabe wollen, müssen sie halt kaufen, ihr Pech." So sehe ich das.

GRÜSSE, RALF

Hallo Ralf,
vielen Dank für dein Interesse an der N-ZONE. Was die Premium-Hefte betrifft, haben wir eine frohe Kunde für dich: Die Extras (Poster, Sonderheft etc.) gibt es tatsächlich separat für Abonnenten, aber der Hinweis zur Bestellung war wohl zu gut versteckt. Und so geht's: Auf http://abo.n-zone.de gibt es einen Wegweiser namens „Einzelheftnachbestellung". Dort kannst du nicht nur unsere Sonderhefte (z. B. zu *Zelda: Twilight Princess* oder zur Wii) erwerben, sondern auch das „N-ZONE-Abonnenten-Package" bekommen. Das besteht aus den Gimmicks der Premium-Ausgaben, aktuell beispielsweise das Kampf-Kompendium zu *Super Smash Bros. Brawl*, die beiden Riesenposter und die Sticker. Der Preis beläuft sich auf 3 Euro – die Versandkosten sind hier schon inbegriffen. Ein fairer Preis, oder?

WIE MACHT MAN WII-SCREENSHOTS?

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich bin schon sehr lange auf der Suche nach einem Gerät, welches mir das Signal von der Konsole Wii auf den Computer überträgt, um sehr hochauflösende Screenshots davon zu machen. Ich habe bereits mehrere Geräte auf ihre Funktion getestet, jedoch entsprach kein einziges meinen Ansprüchen. Bevor ich nun noch mehr Geld aus dem Fenster werfe, dachte ich, die N-ZONE kann mir da vielleicht weiterhelfen.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, SASCHA

Hallo Sascha,
Für Screenshots, wie wir sie machen, wirst du leider sehr viel Geld investieren müssen, denn das Grabben des Wii-Videosignals ist nicht einfach. Wir nutzen dazu einen High-End-PC mit einer speziellen Capture-Karte und einer speziell für unsere Ansprüche programmierten Software. Bezahlbar ist das für eine Privatperson auf keinen Fall.
Eine handelsübliche TV-Karte bietet den besten Kompromiss aus Preis und Leistung, auch wenn das Bild verwaschen und streifig aussieht. Mit dem Gratis-Tool „D-Scaler" (deinterlace.sourceforge.net) kannst du zumindest gegen die Streifenbildung ankommen und kannst das Videosignal generell deutlich verbessern. Dazu gehört aber viel Experimentieren mit den unzähligen Einstellungsmöglichkeiten. Wir wünschen dir viel Erfolg!

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

Baut unseren Promi des Monats als Mii auf eurer Wii! Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der den Promi am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii vom Tokio-Hotel-Sänger Bill. Unter der Vielzahl von Einsendungen konnte sich Michel Blind aus Basek durchsetzen. Herzlichen Glückwunsch zu so viel Geschick im Mii-Kanal!

In dieser Runde wünschen wir einen Zeichentrick-Klassiker als ProMii: Pumuckl! Wir wünschen euch viel Erfolg!

Einsendeschluss: 16. September 2007

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Mercury Meltdown Revolution (Wii)

BILL AM BALL Michel traf bei seiner Mii-Version Bills Augen besonders gut. BILD: PRIVAT

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii und DS!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE-Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 59, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
Oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Schöne Momente, an die man sich gerne erinnert – die gibt es nicht nur im Leben, sondern auch in Spielen. Der User „Greetz108" fragte nach euren besten und persönlichsten Videospiel-Momenten.

Greetz108

Mein schönster Videospielmoment ist bei *Zelda: Ocarina of Time* zu finden und zwar im Reich der Zoras. Dort befindet sich ein Wasserfall, den Link – wunderschön, wie ich finde – im freien Flug hinunterspringt. Einfach fantastisch! Oder in der Zitadelle der Zeit, als Link das Masterschwert zieht und groß wird ... WOW!!! Mein drittpersönlichster Moment war bei *Resident Evil 4*: Am Anfang der Geschichte war ich so platt von der Grafik und habe erst mal den Mund für 5 bis 10 Sekunden aufgehabt und nur geglotzt. Ich war so platt von der Grafik!

N64-Fan

Das Intro bei *OoT* war wunderschön – Jahre auf das Spiel gewartet und dann dieses fantastische Erlebnis! Es fasziniert noch heute. *Mario 64* – immer wieder cool! Hab dort immer wieder fantastische Momente. *ISS 64* mein erstes Fußballspiel (sieht man mal vom NES ab) – cool, als ich das erste Mal einen Pokal gewonnen hatte, fantastisch!

Hale-boPP

Als ich mit etwa 13 *Secret of Mana* nach jahrelangem Gelegenheitszocken endlich mal intensiv angepackt habe und es dann auch das erste Mal durchgespielt habe, hab ich geheult. Ganz ehrlich, so ein wunderschöner Abspann, mit so einer fantastischen akustischen Untermalung ... und dann stirbt auch noch die kleine Koboldin. Das werde ich nie vergessen. Der Eistempel ist ähnlich genial, die Melodie hängt in meinem Kopf fest.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 ** kein Abo!

* Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an ! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

** 0,29 €/SMS inkl. 0,12€ VF-D2, D1 + Transportl., WM

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras **Code:** mobi ws

buffed.de DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE — Das Online Portal für Rollenspiele **Code:** mobi buffed

PC Games Hardware TESTS TIPPS TUNING DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER — Das Hardware Magazin für PC-Spieler **Code:** mobi pcghw

PC Games — Wissen, was gespielt wird **Code:** mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle **Code:** mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Ihr habt etwas Cooles gebastelt, euch ein Zockerzimmer eingerichtet oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails an spielerforum@n-zone.de!

N-ZONE-exklusiv: Zelda auf DVD!

Nintendo-Fans sind einfach die besten! Vor einigen Ausgaben zeigten wir euch die ersten Bilder der Drehorte von *The Legend of Zelda: Stone of the Past*. Jetzt sind wir sehr stolz darauf, euch den Film von N-ZONE-Leser Simon Langkemper exklusiv und in voller Länge im Bonusteil der aktuellen DVD zu präsentieren. Laufzeit: gigantische 45 Minuten. Wer nicht weiß, worum es in dem handwerklich klasse inszenierten Streifen geht, für den haben wir alle Fakten auf dieser Seite zusammengefasst. Noch viel mehr über *Stone of the Past* lest ihr auf www.n-zone.de. Bis zum nächsten Monat und viel Spaß beim Anschauen!

CHRISTOPH KRAUS
22, Volontär

VIDEO AUF DVD

The Legend of ZELDA
Stone of the Past

Die Story

Link hat Hyrule verlassen. Die Goronen sind beim Graben jedoch auf unterirdische Höhlen gestoßen, in denen eine dunkle, magische Kraft herrscht. Zelda lässt Link zurückrufen, denn nur Träger des Triforce können die Höhlen betreten und deren Rätsel lösen. Zelda findet heraus, dass Ganondorfs Geist in den Höhlen ruht und droht auszubrechen. Link benötigt nun etwas, womit er gegen einen Geist antreten kann.

Die Hauptdarsteller

Simon Langkemper (21, Erzieher) spielt Link

Genau in der Art und Weise, wie er *Zelda: Stone of the Past* geschaffen hat, möchte Simon später professionell Filme drehen, am liebsten mit Kindern und Jugendlichen zusammen.

BILD: SIMON

Christina Boersch (22, Abiturientin) spielt Zelda

Die Zelda-Darstellerin musste jemand sein, der eng mit Simon zusammenarbeit. Von daher war seine beste Freundin am geeignetsten dafür. Beide standen schon in einem Theaterstück gemeinsam auf der Bühne.

BILD: SIMON

Das Interview mit Simon Langkemper zum ambitionierten Zelda-Fan-Film

Der Hauptdarsteller, Regisseur und Kameramann von „Stone of the Past" im Gespräch.

BILD: SIMON

War es schwierig für dich, dass Link in den Spielen nicht spricht, im Film aber schon?

Ja. Das war nicht anders zu machen. Doch redet er nicht sehr viel. Vor allem am Anfang übernimmt Navi auch das Reden für ihn. Im Spiel stört es nicht, doch im Film wäre es seltsam, wenn er kein einziges Wort reden würde.

Inwieweit wurden Elemente aus den Spielen mit eingebunden?

Darauf habe ich sehr geachtet, dass echte *Zelda*-Fans immer wieder Kleinigkeiten entdecken. Sehr stolz bin ich z. B. auf unsere echte Okarina. Ich kann auch richtig darauf spielen. Bis auf einmal sind alle Okarina-Melodien im Film selbst gespielt. Ich wollte OoT und TP (und zum Teil auch WW) mit unserem Film verbinden. Es werden z. B. Sachen erwähnt und gezeigt, die in den späteren Spielen dann wiederzuentdecken sind, wie der Taktstock des Windes, der Zoraprinz oder der Kopierstab. Wer ganz genau hinschaut, wird auch eine Kleinigkeit entdecken, die auch in vielen *Zelda*-Spielen versteckt ist. Die musste einfach auch in den Film rein. Aber ich möchte noch nicht zu viel verraten.

Irgendwelche besonderen Erlebnisse beim Film?

Der beste Drehtag war auf der Burg. Dort hatten wir eine Menge Zuschauer und bekamen Kommentare, wie „He, Herr der Ringe" oder „Das sind Elfen, wegen den spitzen Ohren". Viele Leute machten Fotos von uns oder nahmen unsere Arbeit mit ihrer Kamera auf.

Wird es einen zweiten Teil geben?

Ich hoffe es. Wir haben viel aus unserem ersten Film gelernt. Kleinigkeiten, die man beim nächsten Teil anders oder besser machen könnte. Auch in Sachen Technik möchte ich mich bessern und deswegen würde ich gern einen zweiten Teil drehen. Wir haben auch eine echt gute neue Geschichte, die wiederum zwei *Zelda*-Titel miteinander verbindet und ich sitze bereits am Drehbuch. Aber dazu möchte ich noch nicht zu viel verraten. Nur so viel, dass es Personen und Orte geben wird, die im ersten Film vermisst wurden. Jedoch sind ein paar Szenen darin echt anspruchsvoll. Wir haben nun noch nicht die Möglichkeiten dazu, aber ich werde alles daran setzen, diese Möglichkeiten zu bekommen. Die Schauspieler haben zum großen Teil auch wieder zugesagt und einige sind schon Feuer und Flamme für den zweiten Teil.
Also, vielleicht sieht man sich nächstes Jahr wieder.

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Mario Party 8
Ihr donnert die Schneepiste im Vier-Spieler-Minispiel „Alpine Anarchie" herunter . Die beste Zeit gewinnt.

Mario Power Tennis
Spielt das Minispiel „Tenniskünstler". Malt das Bild von Mario mit den Farbbällen aus. Die beste Zeit gewinnt.

Another Code: Doppelte Erinnerung
Spielt das Abenteuer vollständig durch. Nach dem ersten Durchgang wird ein Stern im Menü angezeigt. Die beste Zeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **13. September** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Highscores aus der letzten N-ZONE

YOSHI'S ISLAND DS
(„Zeitlauf" in Level 5-5)

Platz	Zeit	Name
1.	06:40:41	Henrik Bunde
2.	06:40:84	Robin Kowalski
3.	06:41:13	Alexander Mittring
4.	06:41:66	Jörg Schrieber
5.	06:46:61	Tobias Braner

MARIO POWER TENNIS
(Tenniskünstler)

Die Aufgabenstellung im letzten Highscore-Wettbewerb zu *Mario Power Tennis* (GameCube) war für unsere Leser nicht genau genug beschrieben. Wir entschuldigen uns und haben einen Gewinner zufällig ausgelost: Adrian Schwenkschuster freut sich über ein Spiel nach Wahl.

RESIDENT EVIL 4
(Speed-Run)

Platz	Zeit	Name
1.	2:08:28	Robert Brandl
2.	2:04:47	Viktor Iglinski
3.	3:48:05	Patrick Rombach/Christian Merz

Anm.: In der GameCube-Version zählen die Videos als Spielzeit mit, in der Wii-Edition nicht. Der Sieg geht daher aus Gründen der Fairness an Robert.

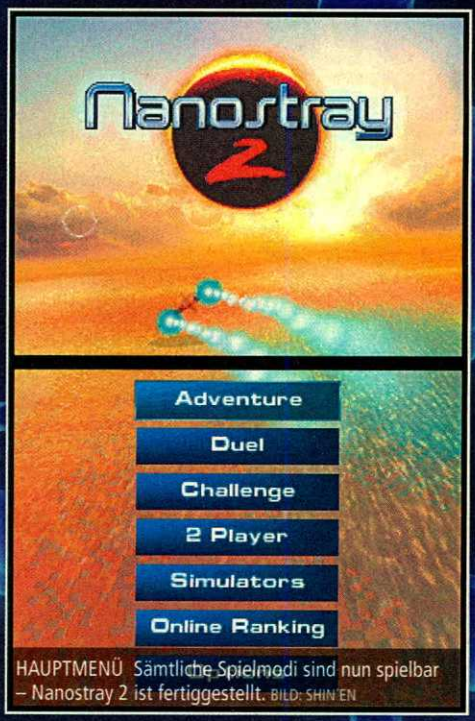
Die schlechtesten Wii-Spiele aller Zeiten

Ihr habt auf www.n-zone.de abgestimmt: *Far Cry Vengeance, Wing Island, Happy Feet, Monster 4x4* und *GT Pro Series* sind die schlechtesten Wii-Spiele „aller Zeiten". In Anlehnung an trashige TV-Shows haben die N-Promis Florian, Christoph, Sebastian, Maik und Katharina sowie unser Premium-Gast Ahmet Iscitürk die Software-Seuchen verbal bombardiert. Auf der DVD sowie auf www.n-zone.de präsentieren wir euch das kultige Video!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups *Nanostray 2*.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik, Sound-FX & Sprachausgabe
Teil 5: Leveldesign
Teil 6: Challenges & Multiplayer
Teil 7: Fertigstellung & Bugfixing



HAUPTMENÜ Sämtliche Spielmodi sind nun spielbar – Nanostray 2 ist fertiggestellt. BILD: SHIN'EN

SIMULATORS Die vier freizuspielenden Simulatoren sind der Teil von Nanostray 2, welcher zuletzt fertiggestellt wurde. Im Bild: Nanorace, bei dem ihr durch einen 3D-Tunnel rast. BILD: SHIN'EN

Nanostray 2

Teil 7 – Fertigstellung & Bugfixing

AUTOR: PETER WEISS

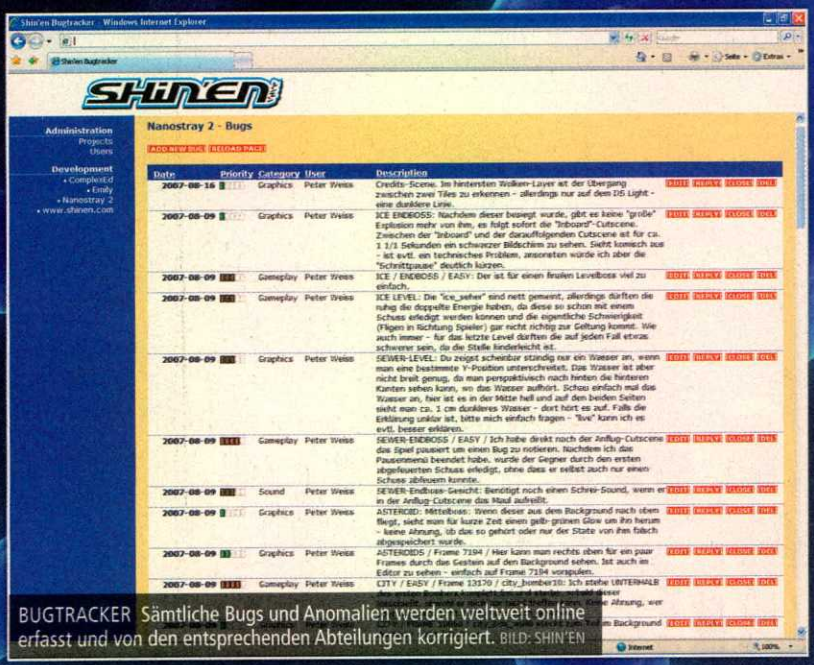
Nach gut einem Jahr in der Entwicklung legen wir nun letzte Hand an *Nanostray 2* (kurz *N2*). Mittlerweile ist das Spiel „Feature complete"; das bedeutet, dass sämtlicher Inhalt fertiggestellt ist und nichts mehr daran geändert wird – mit Ausnahme vom Bugfixing und Balancing. Teile des Spiels, die zuvor getrennt waren (Arcade-Modus, Adventure-Modus, Challenges, Multiplayer-Modi, Simulators etc.), wurden mittels eines Menüsystems zusammengefügt und müssen nun auf ihr reibungsloses Zusammenspiel getestet werden. Da *N2* nahezu im Alleingang von Manfred Linzner programmiert und designt wurde, kennt er natürlich alle Levels in- und auswendig. Er spielt sich gekonnt durch diese hindurch und bietet den Gegnern wenig Angriffsmöglichkeiten.

BALANCING

Damit aber auch blutige Anfänger den Hauch einer Chance haben, spendierten wir dem Spiel drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Diese mussten abschließend nochmals an das jeweilige Können der Spieler angepasst werden. Für den einfachsten Schwierigkeitsgrad (Easy) wurden absolute Neulinge mit dem Spiel konfrontiert und dabei darauf geachtet, dass auch diese nach ein paar Versuchen ein Erfolgserlebnis haben. Für den normalen Schwierigkeitsgrad (Normal) wurden erfahrene Shoot-'em-Up Spieler, die evtl. auch schon den Vorgänger gespielt haben, beobachtet. Den höchsten Schwierigkeitsgrad (Hard) haben wir so angelegt, dass auch erfahrene *Nanostray 2*-Spieler (wie z. B. das interne Shin'en-Test-Team) daran zu beißen haben. So stellen wir sicher, dass sowohl Neulinge als auch eingefleischte Shoot-'em-Up-Experten lange Zeit Spaß an *Nanostray 2* haben.

BUGFIXING

Im fertiggestellten Spiel warten acht abwechslungsreiche Levels, die sowohl im Adventure- als auch im Arcade-Modus gespielt werden können, wobei der Adventure-Modus sogar im Kooperativmodus zu zweit gespielt werden kann. Außerdem gibt es noch den Duel-Mode, der es zwei Spielern erlaubt, mithilfe von nur einer Cartridge gegeneinander anzutreten. Zusätzlich warten auf den Spieler 32 spannende Challenges, welche wiederum vier sogenannte Simulators freischalten, die allesamt mit einem motivierenden Spielprinzip überzeugen. All das muss selbstverständlich ausgiebig getestet werden, denn der Fehler steckt bekanntlich oft im Detail.



BUGTRACKER Sämtliche Bugs und Anomalien werden weltweit online erfasst und von den entsprechenden Abteilungen korrigiert. BILD: SHIN'EN

DEBUG-MENÜ Über ein eingebautes Debug-Menü können jederzeit wichtige Informationen zum aktuellen Programmstatus abgerufen werden. BILD: SHIN'EN

PROGRAMMABSTÜRZE

Die offensichtlichsten Fehler sind natürlich Programmabstürze. Meist friert das Spiel dann ein, wodurch ein Weiterspielen nicht mehr möglich ist. Dank des sogenannten Debuggers können wir diese Bugs aber meist schnell aufspüren. Verantwortlich für sogenannte Freezes sind meist Programmierfehler, manchmal geht auch nur der Speicher aus, da *Nanostray 2* immer am Limit des DS kratzt. Bereits kleinere Änderungen in einem Level können sich drastisch auf den verfügbaren Speicher auswirken.

VERSTECKTE FEHLER

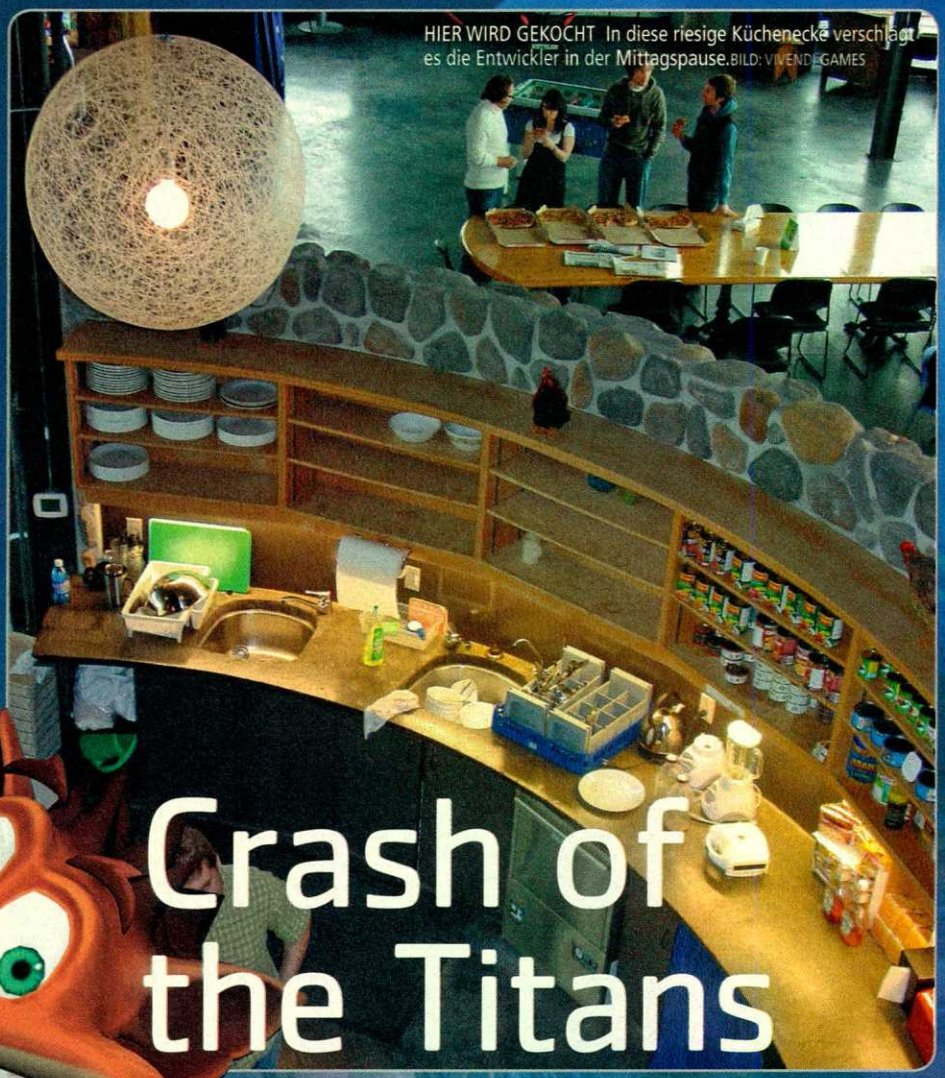
Viel schlimmer aber sind die versteckten Bugs, auch Logikfehler, die nicht offensichtlich auftreten. Taucht so ein Fehler auf, muss dieser erst reproduziert werden können, damit der Programmierer auch weiß, wo er beim Bugfixing ansetzen muss. Bei mehr als 45.000 Zeilen Programmcode, wovon alleine 25.000 Zeilen auf unsere 3D-Engine sowie nochmals 20.000 Zeilen Scriptcode auf *Nanostray 2* entfallen, ist dies nicht immer ganz einfach. Wurde ein Bug an der 3D-Engine selbst entdeckt, profitieren davon natürlich auch unsere anderen aktuellen Spiele (z. B. *Emily Erdbeer*), da alle unsere Titel auf unserer Complex-Engine basieren. Sämtliche Fehler werden in einem Online-Bugtracker erfasst und nach Kategorien sowie Priorität sortiert. Dabei beschränken sich die Bugs nicht nur auf Programmfehler. Oftmals gibt es auch grafische Unzulänglichkeiten oder Probleme mit verschiedenen Soundeffekten. Wurde ein Fehler gefixt, wird dieser erst von einem Tester verifiziert, bevor er letztendlich zu den Akten gelegt wird. Neben unserem internen Test-Team arbeitet noch ein weiteres Team auf der Seite des Publishers am Spiel. Dank des Online-Bugtrackers können wir so weltweit ohne Zeitverlust sämtliche Fehler erfassen und beseitigen. Letztendlich wird *Nanostray 2* dann bei Nintendo (beim sogenannten Lot-Check) ein letztes Mal auf Herz und Nieren getestet, damit das fertige Spiel auch so funktioniert, wie es soll. Ist die Freigabe zur Produktion seitens Nintendo erteilt, wird es nochmals einige Wochen dauern, bis das Modul fertig produziert wird. Wann genau *Nanostray 2* dann in den Läden zu finden ist, hängt letztendlich von unseren Publisher ab. Wir hoffen, wir konnten euch mit unserem Entwicklertagebuch einen kleinen Einblick in unsere spannende Arbeit geben, und wünschen uns, dass ihr mit *Nanostray 2* genauso viel Spaß habt, wie wir während der Entwicklung hatten. ■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den kanadischen Entwicklern von Radical Entertainment bei der Entstehung ihres *Crash*-Spiels für Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Spiel- & Leveldesign
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 5: Feinschliff & PR-Kampagne

BILD: VIVENDI GAMES


HIER WIRD GEKOCHT In diese riesige Küchenecke verschlägt es die Entwickler in der Mittagspause. BILD: VIVENDI GAMES

Crash of the Titans

Teil 4 – Grafik- und Sound-Programmierung

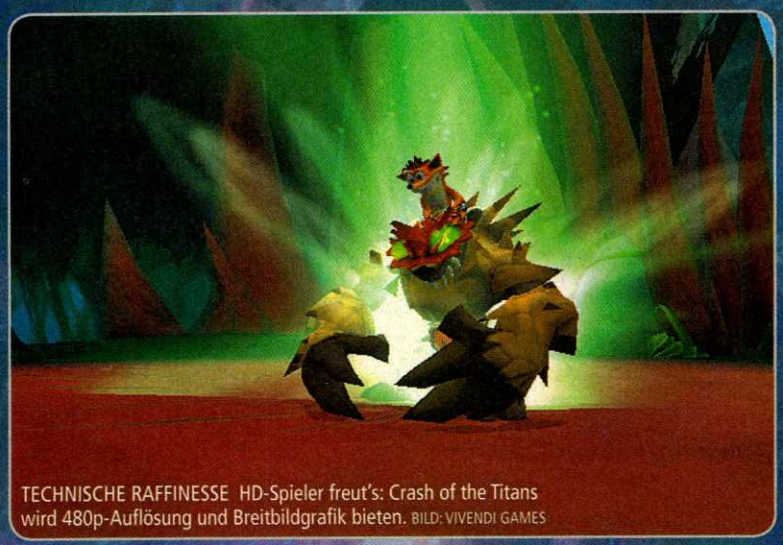
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wie darf man sich den typischen Arbeitsalltag eines Sound-Designers vorstellen? Tom Schulz, Sound Programmer bei Radical Entertainment in Vancouver/Kanada, beschreibt seine tägliche Routine folgendermaßen: „Am Morgen besprechen wir, an welchen Inhalten wir gerade arbeiten. Später im Produktionszyklus gehen wir intensiver auf die Bugs ein, die wir augenblicklich beheben. Diese Informationen holen wir via E-Mail ein. Das Abarbeiten der Bug-Liste und zahlreiche weitere Meetings beanspruchen den kompletten Morgen – dann führt es mich zum Lunch in unseren so genannten Great Room." Auf gut Deutsch: Mittagspause! N-ZONE war vor Ort und wir können euch versichern: Eine so gigantische Küchenzeile haben wir noch in keinem anderen Entwicklerstudio gesehen. Die Bilder auf dieser Doppelseite zeigen euch die XXL-Kochecke.

TERMINGERECHTES ARBEITEN, PÜNKTLICH IN DEN FEIERABEND

Und was steht nach dem Mittagsmahl auf der Agenda? Tom Schulz berichtet uns weiter: „Ich verbringe den Rest des Tages mit Programmieren, umgeben von smarten Leuten und dem konstanten Hintergrundgeräusch der Rechner. Ich arbeite die meiste Zeit mit Kopfhörern, damit ich meine Kollegen nicht in den Wahnsinn treibe. Radical ist glücklicherweise sehr gut, was die termingerechte Planung betrifft, deshalb bin ich meist rechtzeitig zum Abendessen mit meiner Familie aus dem Büro." Doch wie entsteht eigentlich die Musik in *Crash of the Titans*? Werden sämtliche Sounds direkt

MONITOR-KINO Drei Bildschirme sorgen für die volle Übersicht beim Entstehungsprozess der Grafik. BILD: VIVENDI GAMES



TECHNISCHE RAFFINESSE HD-Spieler freut's: Crash of the Titans wird 480p-Auflösung und Breitbildgrafik bieten. BILD: VIVENDI GAMES

Gewinnt Crash aus Plüsch!

Wir verlosen mit Vivendi Games drei kuschelige Crash-Figuren aus Plüsch. Das Beste: Eine Frage müsst ihr zur Teilnahme am Gewinnspiel nicht beantworten.

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „44". Einsendeschluss ist der 01. Oktober 2007.

BILD: VIVENDI GAMES

bei Radical programmiert oder lagert das Studio bestimmte Programmier-Routinen aus? Tom Schulz verrät: „Radical hat einige Multiplattform-Technologien, die hausintern von unserer Advanced-Technologies-Abteilung entwickelt werden. Diese Hardcore-Programmierer unterstützen unsere Teams und stellen ihnen Sound-Bibliotheken zur Verfügung. Als unser Haupt-Tool benutzen wir das Programm Audio Builder, das beispielsweise schon bei *Scarface* eingesetzt wurde. Radical ist technologisch sehr gut ausgestattet. Wir haben eine Menge Technik, aber viel wichtiger ist unser erfahrenes Personal."

ALLE WII-FEATURES GENUTZT?

Häufig erreichen uns Anfragen von Lesern, ob ein Spiel in 480p-Auflösung läuft und das 16:9-Format unterstützt. Schließlich sind Flachbildschirme, die beide Modi unterstützen, inzwischen recht verbreitet. Wir haben daher bei Radical nachgefragt, wie aufwendig es ist, solche grafischen Raffinessen in ein Videospiel einzubinden. Ian Gipson, Lead Programmer, klärt uns auf: „Die Unterstützung von 16:9 ist nicht schwierig: Wir ändern einfach das Seitenverhältnis der Kamera und alles funktioniert! Dennoch müssen die Grafic Artists sicherstellen, dass die Levels so designt sind, dass sie sowohl im Schmal- als auch im Breitbildformat gut aussehen. Das birgt manchmal einige Tücken. 2D-Elemente auf dem Bildschirm, zum Beispiel Energieanzeigen, müssen von Hand korrigiert werden, damit sie gut aussehen. Was 480p betrifft, erkennt die Wii automatisch die Systemeinstellungen der Hardware. Der Modus macht das Spiel sehr ansehnlich – in 480p sind die Farben ziemlich lebhaft."

MEHR POWER AUF DER WII

Da *Crash of the Titans* auch für die PlayStation 2 erscheint, fragten wir Ian zu guter Letzt, in welcher Hinsicht die Wii die Nase vorn hat. „Die Wii hat mehr Speicher, was uns ermöglicht, größere Texturkacheln einzusetzen. Das steigert die optische Qualität unseres Spiels. Zusätzlich hat die Wii eine höhere CPU-Rechengeschwindigkeit, was zu konstant hohen Frameraten führt. Und außerdem besitzt die Wii einen eingebauten Flash-Speicher – das verkürzt die Speicher- und Ladezeiten."

Im letzten Teil des Entwicklertagebuchs berichtet Tim Ende-Styra, PR-Manager bei Vivendi Games, über die Pressearbeit zu *Crash of the Titans*. Bis dahin könnt ihr bei unserem Gewinnspiel (siehe Extrakasten) einen Plüsch-Bandicoot absahnen. Wir wünschen euch viel Glück! ■

Die Wii-Retro-Quelle

Von Klassikern und Lob

Als ich heute morgen auf die Nürnberger U-Bahn gewartet habe, beobachtete ich den Infoscreen, der die wartenden Gäste mit Informationen aller Art versorgt. Der Spruch des Tages blieb mir heute besonders im Gedächtnis hängen: „Ein Klassiker ist ein Buch, das alle loben, aber keiner liest." Bezogen auf die Virtual Console würde das bedeuten, dass diese Plattform zwar viele Leute für wichtig befinden würden, aber kaum einer etwas runterladen oder gar spielen würde. Dass das nicht so ist, beweisen die Erfolgsmeldungen der jüngsten Vergangenheit und die rege Unterstützung der Publisher. Vielleicht liegt darin auch der Unterschied zwischen Literatur- und Spiele-Klassikern: Ein *Super Mario Bros.* wird auch heute noch zahlreich heruntergeladen und gespielt.

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Neues Firmware-Update für Wii

Mit praktischen neuen Funktionen geht die Wii in den heißen Spieleherbst.

Was Sony und Microsoft schon seit Jahren erfolgreich machen, nutzt Nintendo bei Wii ebenfalls. In unregelmäßigen Abständen verteilt der Hersteller über das Internet nicht nur neue Kanäle, sondern auch neue Firmwares. Aber was sind Firmwares eigentlich? Wenn die verschiedenen Prozessoren die einzelnen Organe des Gerätes darstellen, ist die Firmware sozusagen das Gehirn. Im Prinzip besitzt jedes elektronische Gerät eine solche Firmware, bei Konsolen nimmt sie aber eine besondere Stellung ein, weil sie mehr oder weniger dem Betriebssystem entspricht. Und das hat Nintendo mit der Wii-Firmware 3.0 ordentlich aufgemöbelt. Neben interessanten kleinen Verbesserungen in der Kontaktverwaltung, der Anzeige der Uhr in allen Kanälen und einer Vorschaufunktion bei Wetter- und Nachrichtenkanal funktionieren ab sofort auch USB-Tastaturen, wenn auch nicht jede. Diese Eingabemöglichkeit wird von der Pinnwand oder auch im Shop Kanal unterstützt. Apropos Shop Kanal: Der wurde kräftig umgestrickt. Neben einer lang vermissten Suchfunktion und zusätzlichen sinnvollen Filtern nach Genre und Hersteller gibt es jetzt auch eine Liste mit den beliebtesten Titeln. Bei mehr als 110 verfügbaren Spielen wurde das auch langsam Zeit. **(sd)**

VERKAUFSCHARTS Jetzt könnt ihr endlich sehen, was unter den VC-Fans besonders beliebt ist. BILD: N-ZONE

Paper Mario (N64, 2000)

Der Beginn einer bockschweren Karriere

Nach dem überragenden Rollenspielausflug des berühmten Klempners auf dem SNES mit *Super Mario RPG*, das es nie nach Europa schaffte, dauerte es vier lange Jahre, bevor Mario erneut ein Rollenspielabenteuer bestreiten durfte. Einer der Gründe war, dass Entwickler Squaresoft für die Fortsetzung nicht mehr zur Verfügung stand. So kümmerte sich Intelligent Systems um den inoffiziellen Nachfolger und bewies mehr Kreativität, als man Squaresoft je zugetraut hätte. Die *Mario 64*-ähnliche 3D-Welt mit Hauptcharakteren und Umgebungen, die aussehen, als wären sie aus Papier, komponierten die Entwickler mit einer ganzen Menge Humor zu Marios letztem, aber gewaltigen N64-Höhepunkt. Das Kampfsystem wurde vom inoffiziellen Vorgänger entlehnt und verlangt bei einigen Aktionen eine gute Portion Timing, wie Kenner der *Mario*-Rollenspiele bereits wissen. Im Gegensatz zu vielen anderen Virtual-Console-Spielen merkt man *Paper Mario* sein Alter überhaupt nicht an und es wird Fans allein wegen des Umfangs von mindestens 20 Stunden lange fesseln. **(sd)**

WITZIG Das kreative Rollenspiel wirkt selbst nach sieben Jahren immer noch taufrisch. BILD: N-ZONE

GAR NICHT FLACH Trotz seiner flachen Statur hatte es Mario faustdick hinter den Ohren. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
PAPER MARIO

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/ Intelligent Systems
Preis:	1.000 Punkte

WERTUNG ★★★★★

FEURIGE BEGEGNUNG Bei dem Taktik-RPG-Mix solltet ihr die gefährlichsten Monster zuerst attackieren. BILD: N-ZONE

BRISANTE WENDUNG Eine komplexe Hintergrundgeschichte führt euch an exotische Schauplätze. BILD: N-ZONE

Shining Force (Mega Drive, 1992)

Eine perfekte Mischung aus Strategie und Rollenspiel

Shining Force darf mit Fug und Recht von sich behaupten, eines der ersten Spiele des Genres Taktik-RPG gewesen zu sein. Nachdem Sega nur ein Jahr zuvor mit dem Vorgänger *Shining in the Darkness* ein reinrassiges Rollenspiel veröffentlicht hatte, wagte man mit *Shining Force* den Genre-Spagat. Der Lohn war Jubel von Fachpresse und Publikum. Auch heute, im Zeitalter weit komplexerer Taktik-RPGs wie *Final Fantasy Tactics*, hat das Spiel trotz seiner leicht angestaubten Präsentation kaum etwas von seinem Charme verloren. Das liegt vor allem an seiner Einfachheit, die nicht nur den Einstieg extrem erleichtert, sondern das Spielerlebnis zu einem fluffigen Strategie-Rollenspielausflug macht. Durch das fast minimalistisch anmutende Gameplay, das sich im Prinzip auf die wesentlichen Bestandteile aus Strategie (Truppenbewegungen und Aktionen) und Rollenspiel (Magieeinsatz, Aufstiegssystem und Klassen) beschränkt, könnten Genre-Experten schnell gelangweilt sein, alle anderen sollten sich den Kauf des 25-Stunden-Epos überlegen. **(sd)**

RETRO-TEST

SHINING FORCE

Genre:	Taktik-RPG
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Actraiser	SNES	1992	****	800	X	X	
Adventures of Lolo	NES	1989	***	500	X	X	X
Air Zonk	TurboGrafx	1992	***	600	X	X	X
Alex Kidd In The Enchanted Castle	Mega Drive	1989	***	800	X	X	X
Alien Crush	TurboGrafx	1989	**	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	*	800	X	X	X
Balloon Fight	NES	1985	**	500	X	X	X
Baseball	NES	1985	**	500	X	X	X
Battle Lode Runner	TurboGrafx	1993	***	600	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	**	800	X	X	X
Blazing Lazers	TurboGrafx	1989	****	600	X	X	X
Bloody Wolf	TurboGrafx	1988	**	600	X	X	X
Bomberman ,93	TurboGrafx	1992	****	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	**	800	X	X	X
Bonk's Adventure	TurboGrafx	1990	***	600	X	X	X
Bonk's Revenge	TurboGrafx	1991	***	600	X	X	X
Breath of Fire II	SNES	1994	****	800	X	X	
Castlevania	NES	1990	***	500	X	X	X
Chew-Man-Fu	TurboGrafx	1990	**	600	X	X	X
China Warrior	TurboGrafx	1987	*	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	***	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	***	800	X	X	X
Dead Moon	TurboGrafx	1991	**	600	X	X	X
Devil's Crush	TurboGrafx	1990	***	600	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	**	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	*****	800	X	X	
Donkey Kong Country 2 ...	SNES	1995	*****	800	X	X	
Donkey Kong Jr.	NES	1987	**	500	X	X	X
Donkey Kong Jr. Math	NES	1987	**	500	X	X	X
Double Dungeons	TurboGrafx	1989	**	600	X	X	X
Dragon Spirit	TurboGrafx	1987	***	600	X	X	X
Dragon's Curse	TurboGrafx	1990	****	600	X	X	X
Drop Off	TurboGrafx	1990	*	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	***	800	X	X	X
Dungeon Explorer	TurboGrafx	1989	**	600	X	X	X
Dynamite Headdy	Mega Drive	1994	****	800	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	***	800	X	X	X
Ecco: The Tides of Time	Mega Drive	1994	****	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	***	500	X	X	X
Final Fight	SNES	1992	***	800	X	X	
F-Zero	SNES	1992	****	800	X	X	
F-Zero X	N64	1998	****	1000	X	X	
Galaga	NES	1988	*	500	X	X	X
Galaga ,90	TurboGrafx	1989	***	600	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	***	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	***	800	X	X	X
Golden Axe II	Mega Drive	1991	***	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	****	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	*****	800	X	X	X
Ice Climber	NES	1985	**	500	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	**	500	X	X	X
J.J. & Jeff	TurboGrafx	1990	**	600	X	X	X
Kid Chameleon	Mega Drive	1992	**	800	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	**	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	***	500	X	X	X
Kirby's Dream Course	SNES	1994	***	800	X	X	X
Kirby Ghost Trap	SNES	1995	***	800	X	X	X
Lylat Wars	N64	1997	****	1000	X	X	
Mach Rider	NES	1987	**	500	X	X	X
Mario & Yoshi	NES	1992	****	500	X	X	X
Mario Bros.	NES	1983	**	500	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	*****	1000	X	X	
Mega Man	NES	1987	***	500	X	X	X
Metroid	NES	1986	***	500	X	X	X
Mighty Bomb Jack	NES	1992	**	500	X	X	X
Military Madness	TurboGrafx	1989	***	600	X	X	X
Motoroader	TurboGrafx	1989	**	600	X	X	X
NES Open Tournament Golf	NES	1992	***	500	X	X	X
New Adventure Island	TurboGrafx	1992	***	600	X	X	X
Ninja Spirit	TurboGrafx	1990	**	600	X	X	X
Pac-Man	NES	1993	*	500	X	X	X
Paper Mario	N64	2000	*****	1000	X	X	
Pinball	NES	1986	*	500	X	X	X
Punch Out!!	NES	1987	**	500	X	X	X
R-Type	TurboGrafx	1991	*****	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	*****	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	***	800	X	X	X
Shining Force	Mega Drive	1992	****	800	X	X	X
Shinobi III: Return of the Ninja	Mega Drive	1993	****	800	X	X	X
Shockman	TurboGrafx	1992	**	600	X	X	X
Silent Debuggers	TurboGrafx	1991	**	600	X	X	X
Sim City	SNES	1992	****	800	X	X	
Soccer	NES	1987	*	500	X	X	X
Soldier Blade	TurboGrafx	1992	****	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	***	500	X	X	X
Sonic Spinball	Mega Drive	1993	***	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	****	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog 2	Mega Drive	1992	****	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	**	800	X	X	X
Splatterhouse	TurboGrafx	1990	**	600	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	***	800	X	X	X
Streets of Rage II	Mega Drive	1993	***	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	****	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	****	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	*****	1000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	***	500	X	X	X
Super Mario Bros. 2	NES	1989	**	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	*****	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	*****	800	X	X	
Super Star Soldier	TurboGrafx	1990	***	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	****	800	X	X	
Super Street Fighter II: Turbo	SNES	1994	****	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	***	800	X	X	X
Teenage Mutant Ninja Turtles	NES	1989	**	500	X	X	X
Tennis	NES	1986	**	500	X	X	X
The Legend of Mystical Ninja	SNES	1991	***	800	X	X	
The Legend of Zelda	NES	1987	***	500	X	X	X
The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	1992	****	800	X	X	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	*****	1000	X	X	
The Story of Thor	Mega Drive	1995	***	800	X	X	X
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1992	***	800	X	X	X
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	Mega Drive	1993	***	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	**	500	X	X	X
Vectorman	Mega Drive	1995	***	800	X	X	X
Victory Run	TurboGrafx	1989	**	600	X	X	X
Vigilante	TurboGrafx	1988	**	600	X	X	X
Virtua Fighter 2	Mega Drive	1996	***	800	X	X	X
Volleyball	NES	1986	**	500	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	***	500	X	X	X
World Sports Competition	TurboGrafx	1992	***	600	X	X	X
Wonder Boy in Monster World	Mega Drive	1992	***	800	X	X	X
Xevious	NES	1988	**	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	***	500	X	X	X

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

Hallo, liebe Leser!

Nachdem wir ja immer über ausgefallene Special Editions vom Nintendo DS berichten, haben wir auf Limited Editions der Wii bisher vergeblich gewartet – bisher. Nintendo selbst hat sich darangemacht, sechs Wiis künstlerisch aufpeppen zu lassen. Das Ergebnis kann sich auf jeden Fall sehen lassen und beweist, dass die Wii auch in der Kunstszene ihren Platz finden könnte. Die beiden Special Editions des DS dürften Sammlerherzen ebenfalls höher schlagen lassen. Mir hat es ja besonders der DS zu *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates* angetan. Doch jetzt genug von meinen Vorlieben und Vorreden. Viel Spaß beim Sammeln und Stöbern!

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Neu im Handel I

DS LITE SD Gundam G Generation: Cross Drive

Auch wenn hierzulande kaum einer das Phänomen um Mech-Actionspiele nachvollziehen kann, dank der Mangas sowie unzähliger Fernsehepisoden und Kinofilme herrscht in Japan geradezu ein richtiger Hype um Namco Bandais *Gundam*-Spieleserie. Diese verkauft sich folgerichtig prächtig, trotz meist eher mittelmäßiger spielerischer Qualitäten. Daher bekommt nun auch der äußerst erfolgreiche Nintendo DS einen weiteren *Gundam*-Teil spendiert. Grund genug, gleich eine schmucke Special Edition des Handhelds auf den Markt zu werfen. Der weiße DS Lite unterscheidet sich von der herkömmlichen Version des Gerätes nur durch ein Logo und einen Schriftzug. Zudem prangt auf der Verkaufsverpackung ein ansprechendes Artwork und das Logo des DS-Spiels. Wer Interesse an dieser Special Edition hat, sollte mal bei einschlägigen Importhändlern nachhaken, erfahrungsgemäß können Interessenten unter euch mit 200 bis 250 Euro zuzüglich Porto und Zollgebühren rechnen.

BILD: NAMCO BANDAI

Inhalt: DS Lite SD Gundam G Generation: Cross Drive
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: 21.840 Yen (ca. 130 Euro)
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: SD Gundam G Generation: Cross Drive
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Neu im Handel II

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates DS Lite Gemini Edition

Square-Enix-Fans sind irritiert. Während der Rollenspielspezialist in der letzten Zeit immer einen limitierten Nintendo DS zu seinen neuen Spielen herausgebracht hat, gönnt er dem Partyspiel *Itadaki Street DS* diese Ehre nicht. Vielleicht wurden die Designer aber einfach abgestellt, um das Gerät mit einem anderen Motiv zu veredeln, schließlich steht ja ein weiterer wichtiger Release ins Haus: *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates*, die Nintendo-exklusive Linie des Rollenspiels. Klar, dass da auch ein eigens gestalteter DS zum Start des Spiels nicht fehlen darf. Ganz wie der *Final Fantasy XII: Revenant Wings*-DS ist auch diese Version schlicht und eindrucksvoll. Neben dem Logo, das ihr auf der linken Gehäuseoberseite findet, wurde rechts davon das Artwork einfarbig aufgebracht. Damit reiht sich das Gerät perfekt in die bisherigen Designs des Spieleherstellers ein. Für eine Veröffentlichung hierzulande sieht es, wie üblich, düster aus. Aber wie immer dürfte für euch ein Import des Gerätes relativ unkompliziert sein, Netzteile könnt ihr hier inzwischen einzeln kaufen und Regionalcodes besitzt der Kleine sowieso nicht.

Inhalt: DS Lite Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: 21.840 Yen (ca. 130 Euro)
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von FFCC: Ring of Fates
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Wii macht Kunst

Da beschweren wir uns angesichts der zahlreichen DS-Editionen, dass man die Wii diesbezüglich so sträflich vernachlässigt, und schon tut Nintendo selbst etwas dagegen. Im Rahmen einer Aktion bat Nintendo Canada renommierte einheimische Künstler, eine Wii ganz nach eigenem Geschmack zu verschönern. Das Ganze präsentierte Nintendo unter dem Motto „The Art of Wii" und gestaltete eigens dazu eine Webseite unter theartofwii.nintendo.com. Sechs Künstler entwarfen in diesem Rahmen ihre eigene Wii. Der Clou: Nintendo verschenkte diese künstlerisch wertvollen Unikate anschließend in einem Gewinnspiel. Leider waren nur kanadische Einwohner teilnahmeberechtigt. Damit ihr seht, was wir verpasst haben, gibt es hier einen kleinen Überblick über die sechs Wiis.

Gary Taxali

Info: Der ursprünglich in Indien geborene Künstler wurde unter anderem durch seine Arbeiten für das *Rolling Stone Magazine* oder die *New York Times* bekannt.

Ill Scarlett

Info: Dieser Künstler ist auf vielen Gebieten aktiv, vor allem aber ist er wegen seiner Ausflüge ins Musikfach bekannt. Zuletzt erschien das Studio-Album *EPdemic*.

Udon

Info: Der in Hongkong geborene Anime-Fan hat sich vor allem durch seine Arbeit als Illustrator der *Street Fighter II*-Comics einen hohen Bekanntheitsgrad erarbeitet.

Hoi-An Tang

Info: Die Arbeiten der Kanadierin sind Publikumsmagneten in den Galerien. Sie versteht es, ihre japanophilen Kunstwerke mit allen Hilfsmitteln umzusetzen.

Derrick Hodgson

Info: Der international bekannte Künstler stellte seine Werke schon in Tokio, Los Angeles, Mailand und Melbourne aus. Der Popart-Stilmix ist sein Markenzeichen.

Kardinal Offishal, Allister Lee

Info: Der Hip-Hop-Künstler Kardinal Offishal arbeitet normalerweise mit Busta Rhymes oder Rihanna zusammen. Für die Wii machte er eine Ausnahme und ließ Künstler Allister Lee seine Vision umsetzen.

BILDER: NINTENDO

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir weiterhin alle Merchandising-Artikel, die es rund um das Thema Nintendo gibt. Uhren, T-Shirts, Soundtracks, Brettspiele, Tassen – egal was, Hauptsache, es steht Nintendo drauf. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

AUFGETISCHT Was liegt denn da rechts neben der Schreibmaschine auf dem Tisch? BILD: N-ZONE

N-ZONE Schon haltet ihr das meistgekaufte Nintendo-Magazin in den Händen. BILD: N-ZONE

Undercover: Doppeltes Spiel

TIPP | Was zum Lesen gefällig?

Bei unserem Studiobesuch von Anaconda Games haben wir den Entwicklern heimlich eine N-ZONE untergejubelt, die es auch prompt ins Spiel geschafft hat. Und so findet ihr die virtuelle Ausgabe: Ihr beginnt in Dr. Russells Büro und sucht erst mal im Briefkasten nach einer Büroklammer. Diese benutzt ihr dann zum Öffnen des Aktenschrankes, um an den Bericht für Sir Williams zu gelangen. Jetzt begebt ihr euch zum Hauptquartier. Dort erfahrt ihr von Sir Williams, dass etwas nicht stimmt und werdet auch prompt wieder aus dem Büro geworfen. Audrey bietet euch ihre Hilfe an und ab sofort spielt ihr zu zweit weiter. Ihr lauft mit Dr. Russell zu den Laboratorien zurück und sucht das Büro von Dr. Cutter. Dort liegt die N-ZONE auf dem Schreibtisch, rechts neben der Schreibmaschine.

Transformers

CHEATS | Alle Missionen

Die Spielzeug-Relikte der 80er-Jahre erleben dank neuem Kinofilm eine vielversprechende Reinkarnation. Für den epischen Kampf zwischen Decepticons und Autobots gibt es einige Cheats auf der Wii. Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Kampagne/Bonus-Menü ein.

Alle Missionen freischalten:	↑, ↓, ←, →, →, →, ↑, ↓
Cybertron-Missionen freischalten:	→, ↑, ↑, ↓, →, ←, ←
Generation 1 Jazz Repaint freischalten:	←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →
Generation 1 Megatron freischalten:	↓, ←, ←, ↓, →, →, ↑
Generation 1 Starscream Repaint freischalten:	→, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑
Keine Autos und keine Attacken durch Cops:	→, ←, →, ←, →, ←
Robovision Optimus Prim freischalten:	↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →
Unbegrenzte Energie:	←, ←, ↑, ←, →, ↓, →

FEUER FREI Auf eure Lebensenergie müsst ihr keine Rücksicht nehmen. BILD: N-ZONE

AUSWAHL Ihr habt sofortigen Zugriff auf alle Missionen in Transformers. BILD: N-ZONE

Driver Parallel Lines

CHEATS | Bleiimmunität

In *Driver Parallel Lines* geht es in den 70er-Jahren in New York heiß her – äußerst praktisch, wenn man sich um den Kugelhagel nicht mehr kümmern muss. Pausiert das Spiel, wählt dann Einstellungen aus und gebt unter den Cheats unten stehenden Code ein. Jetzt müsst ihr die Option „Unverwundbarkeit" nur noch mit einem kleinen Häkchen aktivieren.

SCHUSSWECHSEL Gegen einen Kugelhagel seid ihr ab jetzt immun. BILD: N-ZONE

Unverwundbarkeit:	steelman

Die Sims 2 Haustiere

CHEATS | 10000 Simoleons

Ist die Katze gesund, freut sich der Mensch! Das gilt natürlich auch in *Die Sims 2 Haustiere*. Und damit Mensch und Tier sorgenfrei leben können, wäre ein beruhigender Simoleons-Vorrat von enormem Vorteil. Nichts leichter als das, unser Cheat macht es möglich.

Cheatgnom:
(B gedrückt halten) ↑, ←, ↓, → und dann B loslassen

GELDREGEN Schon praktisch, so ein kleiner Zwerg. BILD: N-ZONE

Jetzt erscheint vor dem Haus ein Cheatgnom, der euch großzügig mit Simoleons versorgt. Erfreulicherweise könnt ihr dessen Hilfe immer wieder in Anspruch nehmen.

Anno 1701

CHEATS | Rohstoffe & Gold

Der Weg zum eigenen Imperium ist steinig und steil, auch in *Anno 1701*. Ständig fehlen Rohstoffe, das Geld wird knapp und das Erkunden der Welt kostet wertvolle Zeit. Damit ist jetzt Schluss, dank unserer Cheats erhaltet ihr unendlich viele Goldstücke, jede Menge Holz, Eisen und Steine und deckt im Nu die gesamte Übersichtskarte auf. Gebt die Cheats einfach während des laufenden Spiels ein.

Holz, Stein und Eisen:	A, B, X, Y, rechte Schultertaste, X, B, Y, A
5.000 Goldstücke:	Linke Schultertaste, Y, A, rechte Schultertaste, B, X, Y, A
Karte aufdecken:	Rechte Schultertaste, linke Schultertaste, B, Y, A, X, linke Schultertaste, X

FINANZIERUNG ... ist kein Thema mehr, Goldstücke gibt es per Knopfdruck. BILD: N-ZONE

WIE IM BAUMARKT Ab jetzt gibt es Rohstoffe im Überfluss. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Blazing Angels: Squadrons of WWII	09/07
Bomberman '93	06/07
Cars	05/07
Chew Man Fu	08/07
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	08/07
Ecco the Dolphin	07/07
Final Fight	07/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Kid Icarus	08/07
Ice Age 2: Jetzt taut's	07/07
Marvel: Ultimate Alliance	04/07
Mega Man	09/07
Military Madness	07/07
Ristar	06/07
Scarface	09/07
The Legend of Zelda: TP	04/07 / 05/07 / 07/07
GameCube	
Der tierisch verrückte Bauernhof	07/07
Metroid Prime	07/07
Metroid Prime 2: Echoes	09/07
Sonic Heroes	04/07
SSX On Tour	05/07
Super Mario Sunshine	08/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	07/07
Game Boy	
Donkey Kong Country	06/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	04/07
Nintendo DS	
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging	09/07
Hotel Dusk: Room 215	06/07 / 08/07
Jump Ultimate Stars	08/07
Kimmunicator	08/07
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	06/07
Need for Speed Carbon: Own the City	09/07
Spectrobes	05/07 / 06/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07
Yoshi's Island DS	08/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Hotel Dusk: Room 215 (Nintendo DS)

Hallo N-Zone,
ich komme bei *Hotel Dusk* bei Kapitel 3 um 18:20 nicht weiter. Ich weiß nicht, was ich jetzt tun soll. Ich war schon fast überall. Bitte helft mir.
Mfg
Bernhard

Hallo Bernhard,
mit diesen eher unpräzisen Angaben ist es etwas schwierig, dir weiterzuhelfen. Vielleicht skizzieren wir das Kapitel mal kurz nach, damit du zumindest grob weißt, wo du weitermachen kannst. Das Kapitel beginnt mit einem kurzen Intermezzo zwischen Mila und Rosa, nach dem du Richtung Treppe gehst. Dort wird dich Helen abfangen, die du anschließend ins Restaurant zu Iris begleitest. Das bringt dir einen Termin um 21 Uhr in der Bar ein. Wenn du dann das Restaurant verlässt, wird dich Louie aufhalten, der dir etwas gibt. Danach solltest du dir die Tafel neben der Tür zum Speiseraum ansehen. Wenn du nun die Kreidespuren untersuchst, solltest du den Füller mit der Kreide benutzen. Jetzt solltest du etwas auf dem Stift lesen können. Jetzt gehe weiter in den zweiten Stock zu Zimmer 219. Frage Melissa nach ihrem Vater. Zeige ihr nun die Puppe. Danach wird sie dich beim Weggehen in ihr Zimmer bitten. Jetzt will sie noch ein Puzzle mit dir machen. Hast du es zusammengesetzt, findet eine weitere Konversation statt. Drehe nun das fertige Puzzle um, dazu einfach kurz den DS zu- und wieder aufmachen. Danach kommt Melissas Vater zurück und verstrickt dich in eine weitere Konversation. Wenn du dann das Zimmer verlässt, geht es ins nächste Unterkapitel.

Fire Emblem: Path of Radiance (GameCube)

Hallo N-Zone,
ich habe eine Frage zu *Fire Emblem: Path of Radiance*. Ich habe im Internet gelesen, dass man, wenn man den Schwarzen Ritter im Zweikampf mit Ike besiegt, Nasir kriegt. Allerdings schaffe ich es trotz vieler Versuche nicht einmal auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, ihn rechtzeitig zu besiegen. Immer kommt Nasir zu früh und beendet den Kampf. Was muss ich machen, um den Schwarzen Ritter zu besiegen und Nasir ins Team zu holen?
Mit freundlichen Grüßen aus Berlin
Euer Jannis

Hallo Jannis,
Grundvoraussetzung ist, dass dein Ike einen möglichst hohen Level aufweist und dementsprechend gute Statuswerte besitzt. Vor allem die Werte „Stärke", „Fähigkeit" und „Geschwindigkeit" sind wichtig. Ersterer ist gleichbedeutend mit deiner Angriffskraft, die anderen beiden haben Auswirkungen auf die kritische Treffer- und die Ausweichquote. Zudem kannst du im Kampf auf Alja zurückgreifen, die nicht nur Ikes Energie zu regenerieren vermag, sondern bei entsprechendem Unterstützungs-Level auch dessen Statuswerte erhöht. Einen hohen Unterstützungs-Level erreichst du, indem du die beiden Charaktere zwischen den Missionen ein wenig plaudern lässt – je höher der Level (C, B und A), desto intensiver der Kampfbonus. Steht Alja in der Mission nun maximal DREI Felder von Ike entfernt, steigen dessen Angriffswerte (Stärke, kritische Trefferquote, Ausweichquote) und somit die Wahrscheinlichkeit auf einen Sieg. Übrigens: Ein kritischer Treffer verursacht immer den dreifachen Schaden. Und ja, wenn du den Schwarzen Ritter besiegst, wird dir Nasir in Zukunft beistehen. Sollte dies nicht der Fall sein, erhältst du einen anderen Charakter.

Pokémon Diamant- & Perl-Edition (Nintendo DS)

Hallo N-Zone,
ich habe ein Problem in der *Pokémon Diamant und Perl Edition*. Ich habe mir gerade den 7. Orden in Blizzach geholt, und die drei legendären Pokémon aus Team Galaktiks Zentrale in den Seen gerettet. Jetzt möchte ich nach Sonnewik reisen, aber wenn ich die Hotelanlage in Richtung Sonnewik verlasse, kommt eine Person, die mir mitteilt, dass dort der Strom ausgefallen ist, und deswegen die Route dorthin gesperrt ist. Was muss ich machen, damit ich nach Sonnewik reisen kann?
Vielen Dank für eure Hilfe
Simon Winzer

Hallo Simon, bevor du nach Sonnewik gelangst, musst du den Galaktik-Boss Zyrus auf dem Kraterberg besiegen. Wir empfehlen Mindestlevel 40 für dein gesamtes Team – im Optimalfall Level 50. Anschließend hast du die Möglichkeit, eines der legendären Pokémon (Dialga/Palkia) zu erhalten. Hinterher wirst du Sonnewik ohne Probleme betreten können.

DVD VIDEO Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

10/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Super Paper Mario (Wii)

Vorschau
Boogie (Wii)
Crash of the Titans (Wii)
De Blob (Wii)
Die Sims 2: Gestrandet (Wii)
EA Playground (Wii)
Geometry Wars Galaxies (Wii)
Ghost Squad (Wii)
Heroes of Mana (DS)
MySims (Wii)
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)
Smarty Pants (Wii)
Sonic Rush Adventure (DS)
Super Mario Galaxy (Wii)
Zack & Wiki (Wii)

Test
Big Brain Academy für Wii (Wii)
Transformers The Game (Wii)
Transformers: Autobots und Decepticons (DS)
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)

Bonus
Die 5 schlechtesten Wii-Spiele aller Zeiten
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm)

Spiel-Trailer
Boogie
CSI
Jam Sessions
Mario & Sonic at the Olympic Games
MySims
Need for Speed Pro Street
Race Driver: Create & Race
Rayman Raving Rabbids 2
Scarface
Spiele für mich
Worms Open Warfare 2
WWE SmackDown vs. RAW 2008

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
Virtua Fighter 5 (X360)

Test
Blue Dragon (X360)
FlatOut Ultimate Carnage (X360)
MotoGP 07 (X360)

Spiel-Trailer
BioShock
Blazing Angels 2: Secret M. of WWII
Colin McRae DIRT
Universe at War

PLAYZONE

Vorschau
Army of Two (PS3)
John Woo p. Stranglehold (PS3)
Medal of Honor Airborne (PS3)
Mercenaries 2 (PS3)
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Need for Speed ProStreet (PS3)
Stuntman Ignition (PS3)

Test
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PS3)
Monster Hunter Freedom 2 (PSP)
Obscure II (PS2)
SingStar (PS3)
Stuntman Ignition (PS2)

Bonus
God of War: Chains of Olympus (Making-of)

Spiel-Trailer
Gran Turismo 5 Prologue
Little Big Planet
Resident Evil 5

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 10/2007 Super Paper Mario • Resident Evil: T.U.C. • Super Mario Galaxy DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

SUPER PAPER MARIO

Einfach genial: Ein Klempner auf Dimensionsreisen!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

€ 4,99 je Spiel!

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1. Splinter Cell Double Agent™
2. Real Football 2007
3. Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
4. Rise of Lost Empires
5. Platinum Solitaire
6. Midnight Hold'em™ Poker
7. Porn Manager 2: The Villa
8. Shrek der Dritte
9. Fluch der Karibik
10. Sweet Invaders

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: ULTO 819

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
GAME-CODE: **819**

Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: **806**

Rise of Lost Empires
GAME-CODE: **815**

Midnight Hold'em™ Poker
GAME-CODE: **809**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

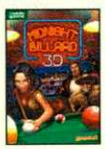
Brothers in Arms® Earned in Blood™
GAME-CODE: **804**

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: **807**

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: **821**

Sport

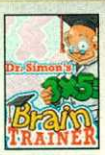
Real Football 2007
GAME-CODE: **814**



Midnight Billard 3D
GAME-CODE: **808**

Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: **802**

Logic



Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **805**

Platinum Solitaire®
GAME-CODE: **812**

Platinum Mahjong™
GAME-CODE: **811**

Arcade

Fluch der Karibik
GAME-CODE: **810**

Shrek der Dritte: Das offizielle Handyspiel
GAME-CODE: **817**

Spectrobes
GAME-CODE: **818**

Erotic

Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: **813**

Sexy Xonix
GAME-CODE: **816**

Sweet Invaders
GAME-CODE: **820**

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: **822**

Age of Traders
GAME-CODE: **801**

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: **800**

Die Hard 4: TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2007 Gameloft.Driver ® L.A. Undercover© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under licence from Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ,Rise of Lost Empires © 2007 Gameloft. Gameloft, the Gameloft Logo, and Rise Of Lost Empires are trademarks of Gameloft. Midnight Hold 'em(TM) Poker © 2005 Gameloft.Gameloft, Gameloft logo and Midnight Hold'em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Brothers in Arms ® Earned in BloodTM,© 2005 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 © 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Tom Clancy's Splinter Cell Double AgentTM,© 2006 Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under License by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell, Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Real Football 2007, © 2007 Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Midnight Billard 3D, © 2006 Gameloft. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Pool are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Asphalt 3: Street Rules (TM) 3D, © 2006 Gameloft. Gameloft, Gameloft logo, and Asphalt: Street Rules are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Platinum Solitaire ® © 2005 Gameloft. Platinum Solitaire is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries, Platinum Mahjong TM, © 2006 Gameloft. Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel, ,Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. ,Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Die GC 2007 (Wii/DS)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Rockstar Tischtennis (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: EA Playground (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Mario & Sonic Olympics (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Metroid Prime 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Zak & Wiki (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Die Simpsons (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Thrillville Off the Rails (Wii)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Orcs & Elves (DS)	___	❑	❑	❑
GC-Vorschau: Heroes of Mana (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Super Paper Mario (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Boogie (Wii)	___	❑	❑	❑
Reportage: Hardware-Special (Wii/DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: DK Bongo Blast (Wii)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/PS3/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema d. Monats: Super Paper Mario (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: DeBlob (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: RE Umbrella Chronicles (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Heroes of Mana (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Undercover DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Big Brain Academy für Wii (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Die 5 schlechtesten Wii-Spiele	___	❑	❑	❑
Bonus: Zelda: Stone of the Past	___	❑	❑	❑

8. Wie hast du die GC 2007 erlebt?

❑ War vor Ort ❑ Fernsehberichte ❑ Online über_____

9. Womit machst du hauptsächlich Fotos?

❑ Fotoapparat ❑ Mobiltelefon ❑ Profikamera

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr darüber.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Zelda: Phantom Hourglass* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Rayman Raving Rabbits 2* euer absoluter Lieblingstitel ist.).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 2. Oktober 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Mario Kart Wii	Wii
03. Metroid Prime 3 Corruption	Wii
04. Mario & Sonic at the Olym...	DS
05. Zelda: Phantom Hourglass	DS
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Pokémon Battle Revolution	Wii
08. Mario Party DS	DS
09. Resident Evil Umbrella Chr...	Wii
10. Call of Duty	DS
11. Rayman Raving Rabbits 2	Wii
12. Fire Emblem: Godess of D...	Wii
13. Mario & Sonic at the Olym...	Wii
14. Need for Speed Pro Street	DS
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Need for Speed Pro Street	Wii
17. FIFA 08	Wii
18. Tony Hawk's Proving Ground	DS
19. Drawn to Life	DS
20. Worms Open Warfare 2	DS
21. Soul Calibour Legends	Wii
22. Mega Man Star Force	DS
23. Crash of the Titans	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. NIGHTS: Journey of Dreams	Wii
26. Dewey's Adventure	Wii
27. Endless Ocean	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Ghost Squad	Wii
31. Guitar Hero III	Wii
32. MySims	Wii
33. The Simpsons Game	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Dewy's Adventure	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Undercover Doppeltes Spiel	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Mario Striker Charged	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T...	Wii
08. FIFA 2007	DS
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars Dual Strike	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Prince of Persia: Rival Swo..	Wii
14. Age of Empires	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed Carbon	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch
Koordination Konsolenobjekte Harald Wagner
Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Becker, Sascha Dowidat, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuß

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent Roland Austinat
Japan-Korrespondent Warren Harrod
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-257 ; gregor.hansen@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronald.muenstermann@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER – DAS MAGAZIN, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Schere, Tupfer, Games Convention

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Dienstag, 21. August 2007: Ich liege ganz entspannt auf dem ledernen Zahnarztsessel und versuche alles, um mich von dem notorischen Summen der Dental-Bohrmaschine abzulenken. Morgen beginnt die Games Convention – das perfekte Thema, um jegliche Schmerzen im Keim zu ersticken. Wird die Messe irgendetwas Neues zutage fördern? Davon bin ich überzeugt, schließlich liegt der Fokus der Spielebranche längst nicht mehr auf der E3. Der beste Beweis dafür: Zahlreiche Spiele wurden unmittelbar danach angekündigt – das hätte es früher nie gegeben. Und außerdem: Den „Da muss hin, wer Rang und Namen hat"-Status hat die Electronic Entertainment Expo auch bei Branchenkollegen verloren. Viele europäische PR-Manager berichteten mir im Vorfeld, dass sie nicht in L.A. vor Ort sein würden – das verdeutlicht die schwindende E3-Relevanz noch mehr. Aber: Wird künftig die GC zum Pflichttermin – neben den Dienstagsfolgen von *C.S.I. Miami*? Aus Nintendo-Sicht definitiv nicht! Miyamotos Besuch im Land der Bratwürste und Brezeln liegt nicht umsonst schon mehrere Jahre zurück. Hat da jemand Star-Allüren? Selbst Hideo Kojima von Konami und Yuji Naka von Sega ziehen alljährlich durch die Straßen von Leipzig. Dass Nintendo es nicht für nötig hält, seine Star-Entwickler zur GC zu schicken, stimmt mich nachdenklich. Am Ende wird Nintendo, wenn überhaupt, ohnehin nur Pfeifenspiele wie *Wing Island 2* ankündigen – wollen wir wetten? Oh, die Zahnfee ist mit der Behandlung fertig! Ich muss los zum Bahnhof, mein Zug fährt nach Leipzig!

Kurioses aus der Videospielbranche:

Link ist tot!

Bitte verzeiht unsere reißerische Headline, aber unser Leser Kim Nguyen lügt nicht: Entwickler Square Enix hat in *Final Fantasy I* den Nintendo-Helden Link tatsächlich unter die Erde gebracht – als Seitenhieb auf die *Zelda*-Serie, auf deren Erfolg Squaresoft damals mächtig neidisch war. Kim kommentiert: „Im Laufe des Spiels kommt man in ein kleines Dorf namens Elvenheim. Die putzigen Bewohner sehen fast genauso aus wie Link aus alten SNES-Zeiten (siehe Screenshot). Doch dann stöbert man weiter herum und findet hinter den Häusern kleine Grabsteine. ‚Here lies Link' ist auf einem Stein zu lesen." Wir atmen auf: Zum Glück sterben Legenden niemals!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Schock: Nintendo hat sich vom 2nd-Party-Entwickler Rareware getrennt – die *Banjo-Kazooie*-Macher arbeiten nun exklusiv für Microsoft. Die Hoffnung der Fans, dass es auf Nintendo-Konsolen einen Nachfolger zu *Perfect Dark* (N64) geben wird, ist zerstört. Die N-ZONE berichtete auf vier Seiten über den Verkauf. Dazu gab es Interviews mit Nintendo und den Rare-Gründern. Weiteres Kracherthema: *Eternal Darkness* (Wertung: 90 %). Nicht so gut lief es dagegen für *Turok Evolution*, das nur 79 % erhielt.

Was wird gespielt bei ...

Michael Röder

Michael Röder ist PR-Manager bei der Atari Deutschland GmbH in Frankfurt am Main und betreut unter anderem den Wii-Titel *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3*.

Was spielst du im Augenblick?
Eternal Darkness, Ace Combat 6 Demo, Lord of the Rings Online

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Die Atmosphäre, die fotorealistische Action und wieder die Atmosphäre

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Land (Game Boy) hat mir zahlreiche Autofahrten verkürzt, *Street Fighter 2* (Super Nintendo) hat die damaligen Weihnachtsfeiertage und unzählige Stunden gekostet, *F-Zero* (Super Nintendo) und *Super Mario Kart* (Super Nintendo) wegen den zahllosen Wettrennen mit Freunden, *Heart of Darkness* (GameCube) für große Augen und Blicke über die Schulter, *Resident Evil 4* (GameCube) wegen der Geselligkeit – ich habe das nie alleine im Raum gespielt. ;-)

Welche Wii- und DS-Neuauflage wünschst du dir?
Im Moment bin ich wunschlos zufrieden.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (Xbox 360) im Koop-Modus, *Rayman Raving Rabbids* (Wii), *Lord of the Rings Online* (PC)

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Esst mehr Käsetoast!

VORSCHAU

Ausgabe 11/07 ab 02.10.07 am Kiosk

Test

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Endlich segelt das DS-Highlight auch in unseren Breitengraden vorbei. Wir würdigen dieses Ereignis mit einem umfangreichen Test und suchen nach eventuellen Lecks im *Zelda*-Kahn! Nachdem aber bereits unser Importtest einen Hit absahnte, erwarten wir traumhafte Stunden mit Link und Co.

Test

Metroid Prime 3: Corruption

Am 26. August erscheint das Finale der *Prime*-Trilogie in den USA. Wir haben den Importtest!

Test

MySims

Die putzigen Mini-Sims tummeln sich auf unserer Wii. Wir nehmen das Treiben unter die Lupe!

Test

Sonic Rush Adventure

Radarfallenalarm auf dem DS: Sonic düst mit seinem neuen Game vorbei!

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER – DAS MAGAZIN

Wichtigste Themen: Kuriositäten auf Wii und DS, innovative Fitness-Spiele für Körper und Geist, die besten Krimispiele sowie Vorschauen, Tests u. v. m.

PLAYZONE 10/07

Wichtigste Themen: Vorschau zu Heavenly Sword und Metal Gear Solid 4, die Zukunft der PlayStation 3, Tests zu Colin McRae: DIRT, SingStar u. v. m.

PLAY VANILLA 09-10/07

Wichtigste Themen: Mit Musikspielen zum Popstar werden, mit Grips-Trainern spielend schlau, Kochspiele für Wii und DS, Schwerpunkt Adventures u. v. m.

XBOX 360 09/07

Wichtigste Themen: Shooter-Perle Bioshock im Test, Demos zu Forza 2 und Colin McRae: DIRT, außerdem: GTA IV, Stuntman: Ignition u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.